

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ
06 (63) март 2000
PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2
СТРАНА ИГР
http://www.gameland.ru
ИГРЫ
Wizardry 8
Dark Reign 2
MDK2
Invictus
Sega GT
Force Commander
ПРОХОЖДЕНИЯ
Killer Tank
Final Fantasy VIII
Огнем и Мечом
NOX
УБИЙЦА DIABLO В ДЕЙСТВИИ!
BALDUR'S GATE 2
ВСЕ О НОВОМ ШЕДЕВРЕ BIOWARE
PlayStation Festival 2000

Там, где образ обретает четкость



DYNAFLAT™

Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение. Мониторы SyncMaster700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

SyncMaster 700 IFT/900 IFT



Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



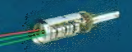
Теневая маска с горизонтальным шагом **0.20 мм** позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость
Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости
DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета
Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом
Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение
Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы

Безопасность
Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO`95, TCO`99, Blue Angel.

Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 1654, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164; X-Ring 978 2602, 719 9580; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CON-COM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград (8442)** Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск (27)** Владос 22 6442; **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск (3512)** EMS 60 2057; **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757; **Иркутск (3952)** Анком 51 0510; **Омск (3812)** Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск (3822)** Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; **Ижевск (3412)** Элми 23 2026; **Тула (0872)** Вист 30 5100; **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585; **Рязань (0912)** Комис 24 1070; **Казань (8432)** Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303; **Самара (8452)** Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594; **Уфа (3472)** Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 33 605; **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587; **Находка (4236)** EPSI 64 6680; **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск (8342)** Фарго 17 0858; **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777; **Владимир (0922)** Кант 32 6080; **Орел (0862)** Трио 47 2482; **Пермь (3422)** ИВС 46 6594; **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 3361



ELECTRONICS

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVER*STORY*

054

NOX

Давайте раз и навсегда поставим точку в скользком вопросе. Nox — это аркада. С налетом RPG — да, с определенными присадками из других жанров — верно. Но на две трети — это все же именно аркада. А значит, давайте на время отставим мерило ролевых игр в сторону и подойдем к Nox максимально непредвзято. Договорились?

NOX

NOX



NOX

SEGA*GT*



058

INVICTUS

Это было в те давние времена, когда боги Олимпа еще правили миром. После успешного завершения странствий Одиссея Посейдон, обеспокоенный возвышением смертных, решил уничтожить их. По его мнению люди стали неуважительно относиться к богам, а значит потеряли право на жизнь. Он уже начал осуществлять свои планы, когда в дело вмешалась Афина.





061

SEGA*GT*

На протяжении последних нескольких лет компания Sega принципиально не копировала игры своих конкурентов. Вместо этого она стоически терпела то, как другие совершенно хамским образом воровали ее идеи и копировали их в своих многочисленных продуктах. И если бы пару лет тому назад мне сообщили о том, что первый клон Gran Turismo будет выпущен компанией Sega, я бы в это просто не поверил.

ИГРЫВ**АЛФАВИТНОМ***ПОРЯДКЕ*

MDK2



BALDUR'S GATE



DARK REIGN2



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	051	МТС
3 обложка	Д-Факто	057, 059, 061	Алион
4 обложка	1С	063	Руссобит-М
001	МузТВ	065	АБКП
009	SoftClub	066	Elko
005	Полигон	067	Ergodata
013	RSI	069	Саргона
017, 021, 023, 083	E-Shop	075	DVD-Shop
025	Бука	089	Станция 2000
027, 068	Radio.ru	094	Спецвыпуск «Хакер»
031	Лига Q3	096	Журнал «Хакер»
043	ОРМ		
047	Максимум		

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 124-0402, 797-1489; факс: (095) 125-0211

PR

Татьяна Ан *an@gameland.ru*

тел: (095) 124-0402факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site: http://www.gameland.ru
E-mail: magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

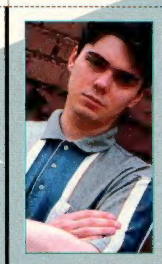
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Дизайн обложки — *Михаил Огородников*

ЭКСПЕРТ: Борис РОМАНОВ
E-mail: borisr@gameland.ru



В свете грядущего выхода в свет новой игровой (и не только) платформы от корпорации Sony, все остальные учатники рынка электронных развлечений "внезапно" осознали тот факт, что им пришло время как-то на это реагировать. И если для большинства независимых издательств ничего не стоит просто объявить о своей поддержке PlayStation2 и на этом закончить, то нынешним и будущим конкурентам Sony приходится в эти дни либо распускать слухи, либо открыто говорить о том, как они планируют отразить очередную атаку нынешнего лидера игровой индустрии.

Для тех же, кто до сих пор не понял сущности происходящего, придется пояснить одну очень важную деталь. Битва форматов, которая длится на игровом рынке вот уже более 20 лет, в наше время приобрела совершенно иной характер. Сегодня, в бой за будущее индустрии развлечений вновь включились как все основные производители электроники (Matsushita, Sony, Toshiba, NEC и другие), так и все основные производители программного обеспечения (Microsoft, Nintendo, Sega и т.д.). Однако в этот раз, судя по прогнозам, все эти компании будут биться уже не за контроль над каким-то там ограниченным рынком игровых приставок, а за контроль над всем рынком электронных развлечений.

И именно в этом контексте и стоит рассматривать все приведенные ниже факты.

MICROSOFT ПРИЗНАЕТ СУЩЕСТВОВАНИЕ X-BOX И ГОТОВИТСЯ К ЕГО ПОЛНОЦЕННОМУ АНОНСУ.

Итак, то, во что мы отказывались (и до сих пор отказываемся) верить, похоже будет подтверждено официально уже 10 марта этого года. Речь здесь идет о мифической игровой платформе **X-Box** от **Microsoft**, слухи о которой будоражили умы игровых журналистов уже на протяжении последних нескольких месяцев.

Долгое время мы пытались игнорировать эту тему, однако последние события на этом фронте несколько изменили наше отношение к новой инициативе **Microsoft**. Тем не менее, для полного прояснения сложившейся ситуации стоит добавить, что существование в природе такой платформы как **X-Box** было подтверждено пока лишь косвенно. Во-первых, сразу несколько издательств в своих анонсах сообщили журналистам о том, что та или иная их игра будет разработана именно для этой платформы, ну а во-вторых, сама компания **Microsoft** зарегестрировала в сети домен под именем **xbox.com**. Но самое главное, совсем недавно было официально объявлено о том, что на грядущей в начале марта конференции разработчиков **GDC** с речью к собравшимся обратится сам Билл Гейтс. В этой речи он будет излагать свое видение будущего игровой индустрии, из чего все сделали вывод, что это будущее для бывшего руководителя **Microsoft** будет связано именно с платформой **X-Box**.

Между тем, о самой **Microsoft'овской** приставке, пока толком ничего неизвестно. Более того, за последнее время мне пришлось познакомиться сразу с несколькими, опровергающими друг друга слухами по этому поводу, что только подверждает этот факт. До сих пор никому даже приблизительно неизвестна ни дата ее выхода (2000 или 2001 год), ни технология, на которой она будет базироваться. В последнии дни, правда, прошел слух о том, что графическую систему для этой платформы будет разрабатывать неизвестная мне компания **Gigapixel**, однако другие источники утверждают, что это не так. Тем не менее, компания **Gigapixel** также обещает на **GDC** анонсировать свои планы на будущее, что, на самом деле, ничего еще не значит.

В общем, великая и могучая корпорация **Microsoft** пока завела всех в полный тупик, из которого кроме нее самой никому нас уже не вывести. К счастью, существует большая доля вероятности того, что десятого марта Билл Гейтс все-таки раскроет нам свои секреты и мы действительно сможем поверить в то, что X-Box все-таки существует.

Но давайте закончим со слухами и перейдем к освещению фактов. Итак, следующим пунктом на повестке дня стала новость о том, что производитель графических ускорителей компания

ATI ПОКУПАЕТ КОМАНДУ ArtX И СТАНОВИТСЯ ПАРТНЕРОМ NINTENDO

и **Matsushita** по проекту **Dolhin**. А это значит, что один из крупнейших производителей графических ускорителей для персонального компьютера в одночасье превратился в одного из основных игроков на рынке игровых приставок. Превратиться в поставщика графической системы для новой консоли от **Nintendo** компании **ATI** удалось "всего" за каких-то там 400 миллионов долларов. Именно в такую сумму была оценена сделка, в результате которой команда **ArtX**, отпочковавшаяся в свое время от **Silicon Graphics** и получившая от **Nintendo** заказ на разработку графической технологии для игровой приставки **Dolphin**, перешла во владение **ATI**.

В свете последнего сообщения стоит, сетественно, поговорить и о самой **Nintendo**, которая недавно проговорилась о том, что этот самый

DOLPHIN И GAMEBOY ADVANCE НЕ ПОСТУПЯТ В ПРОДАЖУ РАНЕЕ 2001 ГОДА.

Стоит заметить, что эта информацией является официальной, а не высосанной из пальца. Также стоит отметить, что эти заявления пока касаются лишь американского и европейского рынка. В своей родной Японии крупнейший производитель игр в мире сполне способен выпустить, хотя-бы **GameBoy Advance**, уже в этом году. Правда на это, честно говоря, тоже можно не рассчитывать. И причина тому совсем не в том, что **Nintendo** оказалась не в состоянии как следует подготовить выпуск в свет своей новой портативной игровой платформы. Основной причиной того, что **GBA** не поступить продажу в этому году является тот факт, что у обычного **GameBoy'a** до сих пор не появилось достойной конкуренции. Более того, его продажи до сих пор продолжают бить все рекорды, причем во всех странах мира. А это значит, что в скором выпуске на рынок его замены сегодня нет никакого финансового смысла. Другое дело **Nintendo Dolphin**. Не смотря на то, что от даты его выхода, по большому счету, ничего не изменится, в глазах общественности этот анонс, приобрел негативную окраску. Объясняется это тем, что до последнего момента **Nintendo** продолжала твердить о том, что ее новая консоль поступит в продажу во всем мире в 2000 году. Некоторые в это даже поверили. И вот теперь эти некоторые почувствовали себя обманутыми, забыв о том, с какой компанией они имеют дело.

Но вернемся к более мнтересным темам. Кроме этого неприятного (для кого-то) анонса за последнюю пару недель **Nintendo** смогла объявить миру сразу о двух своих новых начинаниях.

Во-первых, эта компания приобрела три процента акция японской сети розничных магазинов **Lawson**, с помощью которой она сможет наладить онлайн-продажу своих игр и приставок (в Японии это делается следующим, довольно странным, образом. Вы заказываете на сайте той или иной компании товар, а затем идете в определенный магазин за покупкой. В общем, дикость какая-то). Ну а во-вторых, совместно с рекламным агенством (!) **Dentsu**, **Nintendo** основала новую компанию **ND Cube Ltd.** Эта компания займется производством игр для **GameBoy Advance**, причем в самое ближайшее время.

Покончив с **Nintendo**, перейдем к освещению деятельности компании **Sega**. Самым главным событием в ее жизни стало то, что

КОРПОРАЦИЯ CSK УВЕЛИЧИЛА СВОЮ ДОЛЮ В SEGA ENTERPRISES ДО 25 ПРОЦЕНТОВ,

в результате чего последняя компания получила около миллиарда долларов новых инвестиций. И что самое интересное, ровно половину этих денег внес в казну **Sega** никто иной как сам руководитель холдинга **CSK**, который, как оказалось, является далеко не самым бедным человеком в мире.

Честно говоря, бизнесмен по имени **Isao Okawa**, являющийся руководителем нескольких десятков различных компаний, за последнее время смог прославиться не только этим. Во-первых именно по его инициативе **Sega** наконец-то официально анонсировала выход в июне этого года цифровой камеры для **Dreamcast**, с помощью которой ее владельцы смогут устраивать видеоконференции, а также заняться фотографией. Вторым же его начинанием стал совместный со швейцарским производителем часов **Swatch** анонс интеренет-часов, способных взаимодействовать с **Dreamcast'ом** при помощи специального адаптера. Выход этого продукта намечен на апрель этого года.

Но самое главное, именно этому человеку пришла в голову идея разделить **Sega** аж на 18 частей и выставить их акции на продажу. В результате такого шага, к 2002 году капитализация **Sega Enterprises** будет увеличена сразу в несколько раз, а это значит, что у нее к тому времени будет намного больше ресурсов для продолжения борьбы за лидерство на игровом рынке. Однако стоит отметить, что все эти заявления **Sega** делала на фоне новостей о том, что в этом году она снова не смогла принести своим акционерам ни копейки прибыли. Более того, ожидается, что нынешний финансовый год данная компания уже в третий раз подряд закончит с крупными убытками, и ничего другого от **Sega** финансисты и не ждали.

С другой стороны, всем на удивление,

NAMCO ОБЪЯВИЛА О НАЧАЛЕ СВОЕЙ РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ,

которая была вызвана плохими финансовыми показателями, которые она показала на рынке игровых автоматов в прошедшем году. В процессе реструктуризации **Namco** планирует закрыть 10 процентов своих залов игровых автоматов и значительно сократить штат руководящих сотрудников своей компании.

В общем, мировой кризис в индустрии игровых автоматов, наконец-то смог затронуть и **Namco**, которая одна из последних объявила о грядущих переменах к худшему в своем аркадном отделении.

Закончим же мы наш очередной выпуск индустриальных новостей сообщением о том, что американское

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ПРИОБРЕЛО КОМАНДУ DREAMWORKS INTERACTIVE,

продукцию которой она до последнего времени издавала во всем мире. К сожалению, финансовых деталей этой сделки нам не сообщили, так что нам остается лишь о них догадываться. Осталось лишь добавить, что на счету у созданной кинокомпанией DreamWorks игровой студии пока имеется всего один хит (Medal of Honor для PlayStation) и куча провальных проектов. Поэтому, рассуждать о том, насколько выгодна была эта сделка для EA, не зная ее деталей, мы не будем.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	THE SIMS	EA
2.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIR	DISNEY
3.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
4.	NOX	EA
5.	ROLLER COASTER TYCOON: CORC	HASBRO
6.	AGE OF EMPIRES 2	MICROSOFT
7.	QUAKE 3 ARENA	ACTIVISION
8.	MILLENIUM GAMEPAK	VALUESOFT
9.	RAINBOW SIX GOLD	RED STORM
10.	BALDUR'S GATE	INTERPLAY

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2.	THE SIMS	EA	PC
3.	MARIO PARTY 2	NINTENDO	N64
4.	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIR	DISNEY	PC
5.	CRAZY TAXI	SEGA	DC
6.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
7.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
8.	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
9.	ECW: HARDCORE REVOLUTION	ACCLAIM	PS
10.	NHL 2K	SEGA	DC

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	EIDOS	PS
2	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
3	TOY STORY 2	ACTIVISION/DISNEY	N64, PS, PC
4	CRAZY TAXI	SEGA	DC
5	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI	PS
6.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
7.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
8.	THE SIMS	EA	PC
9.	MEDAL OF HONOUR	EA	PS
10	FINAL FANTASY 8	EIDOS/SQUARE	PC, PS

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL	SEGA	DC
2.	GALLOP RACER 2000	TECMO	PS
3.	MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN'S AMBILTION	BANDAI	PS
4.	VAGRANT STORY	SQUARE	PS
5.	POCKET MONSTER SILVER	NINTENDO	GB
6.	POCKET MONSTER GOLD	NINTENDO	GB
7.	BIO HAZARD CODE: VERONICA	CAPCOM	DC
8.	DONKEY KONG GB: DINKY KONG & DIXIE KONG	NINTENDO	GB
9.	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64
10.	DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX DC EDITION	KONAMI	DC

Несмотря на традиционный весенний спад продаж видео и компьютерных игр по всему миру, несколько особенно интересных творений все-таки не испытали пока на себе этих самых "сезонных трудностей". Так, например суперхит от EA и Maxis под названием The Sims, продолжает удерживать верхние строчки хит-парадов, а продажи игры только в США превысили уже отметку в 220 тысяч копий. Ничуть не хуже идут дела у Sega'вской Crazy Taxi, популярность которой в Америке трудно переоценить, особенно учитывая, что количество проданных приставок Dreamcast до сих пор еще не переступило двухмиллионного рубежа. В такой ситуации те 250-300 тысяч проданных копий Crazy Taxi - настоящая сенсация.

Японский же игровой рынок продолжает огорчать. Похоже, что многочисленные игроки Страны Восходящего Солнца в массовом порядке больше предпочитают откладывать кровно заработанные денежки на покупку PlayStation2, нежели тратить их на свежие релизы. На первом месте, несомтря ни на что, оказалась-таки Sega GT, но цифры продаж разочаровывают - чуть меньше ста тысяч копий. Square'вскому шедевру Vagrant Story даже чрезвычайно положительные отзывы прессы не помогли выправить свое положение в чартах, и игру уже можно отнести к очередному провалу Square. Посмотрим, как отреагирует индустрия на запуск долгожданной PS2.

ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Сегодняшний выпуск игровых новостей получился не совсем обычным. Все дело в том, что буквально за сутки до сдачи очередного номера, когда у нас уже были готовы все основные материалы, компания Microsoft приподнесла игровому миру большой сюрприз. Рядовую тусовку для журналистов игровое подразделение Microsoft превратило в почти полноценную игровую выставку, превратив тем самым свой Gamestock'2000 в одно из центральных событий последних недель, выведя его из ряда обыкновенных анонсов или пресс-конференций. Обойти вниманием это грандиозное событие было бы просто преступлением. Потому-то большая часть выпуска и посвящена новым проектам Microsoft и ее партнеров. Что-то нам подсказывает - о них вы еще не раз услышите в ближайшие дни.

GAMESTOCK 2000: MICROSOFT ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ.

PC

Microsoft оказывает много большее влияние на современную игровую индустрию, чем принято считать. За последние пять-шесть лет наивные замыслы корпорации по некоторому проникновению на игровой рынок, превратились в грандиозные планы по превращению в крупнейшее и самое авторитетное издательство, контроллирующее на рынке игр для **PC** все и вся. События, произошедшие за время проведения своеобразной выставки-тусовки-фестиваля для журналистов **Gamestock'2000**, позволяют с полной уверенностью сказать, что **Microsoft** уже превратилась на этом рынке в игрока калибра **Electronic Arts**, не меньше. Компания воспользовалась возможностью представить

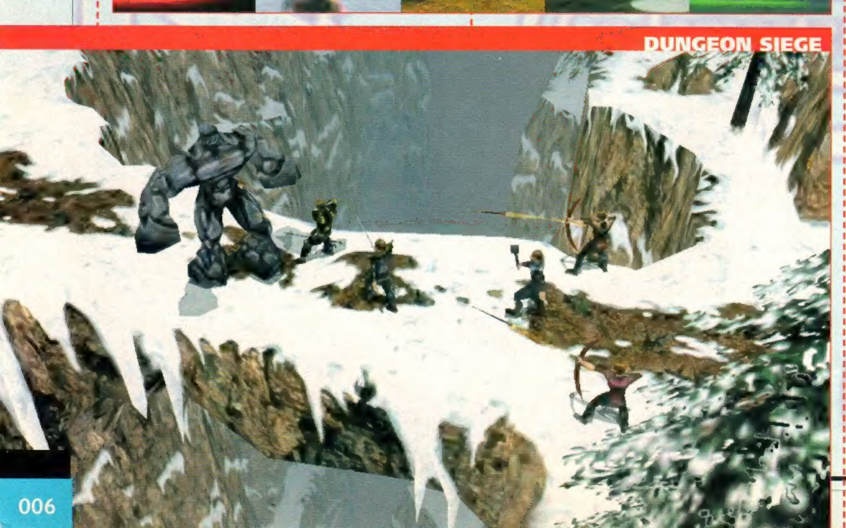

MOTOCROSS MADNESS 2

публике практически все свои основные проекты 2000 года и даже немного забежала вперед, анонсировав кое-что из своей линейки на год следующий. Несмотря на то, что все эти игры анонсированы и должны быть выпущены на **PC**, в случае действительного существования мистической консоли **X-Box** все они с легкостью могут перекочевать на нее в качестве эксклюзивных проектов. То шоу, которое **Microsoft** устроила в Сиэттле на своем **Gamestock** раз и навсегда дало понять, что отныне игры являются одним из приоритетных направлений развития софтверного монстра.

Центральным событием выставки стал долгожданный анонс двух проектов от купленной **Microsoft** в прошлом году **FASA Interactive**. Никто, правда, и не мог предположить, что за прошедший год разработчикам удалось настолько далеко продвинуться в создании **MechWarrior 4** и **MechCommander 2**. Обе игры были представлены в играбельном варианте, хотя и были отмечены как пре-альфа версии. **MW4** выглядит просто грандиозно. Абсолютно новый графический движок, прекрасно работающий с освещением (что для насыщенного лазерными вспышками и взрывами **MW** чрезвычайно важно), отличные модели роботов, множество новых эффектов, - все это заставит даже скептически настроенных фанатов **Battletech** поверить в невероятный потенциал команды **Microsoft**. Игра демонстрировалась на ускорителях на базе **GeForce**, и по всей видимости, будет поддерживать аппаратную обработку геометрии и освещения. Чуть слабее графически, но тем не менее весьма многообещающе выглядел и **MechCommander 2**. Подтвердив свою приверженность жанру стратегии в реальном времени, разработчики решили перейти от плоской графики к полностью трехмерной, с фиксированной, но свободно масштабируемой камерой. Несмотря на то, что пока детализации ландшафтам, да и самим роботам пока не хватает, потенциал как движка, так и самой игры виден сразу. К сожалению, на данный момент (а наш номер уходит в печать буквально спустя сутки после окончания **Gamestock**) никакими подробностями относительно игрового процесса новых шедевров мы не располагаем. Но уже совсем скоро планируем рассказать вам все о новых играх **FASA**. Пока же полюбуйтесь на скриншоты.


MECHWARRIOR 4

MECH COMMANDER 2

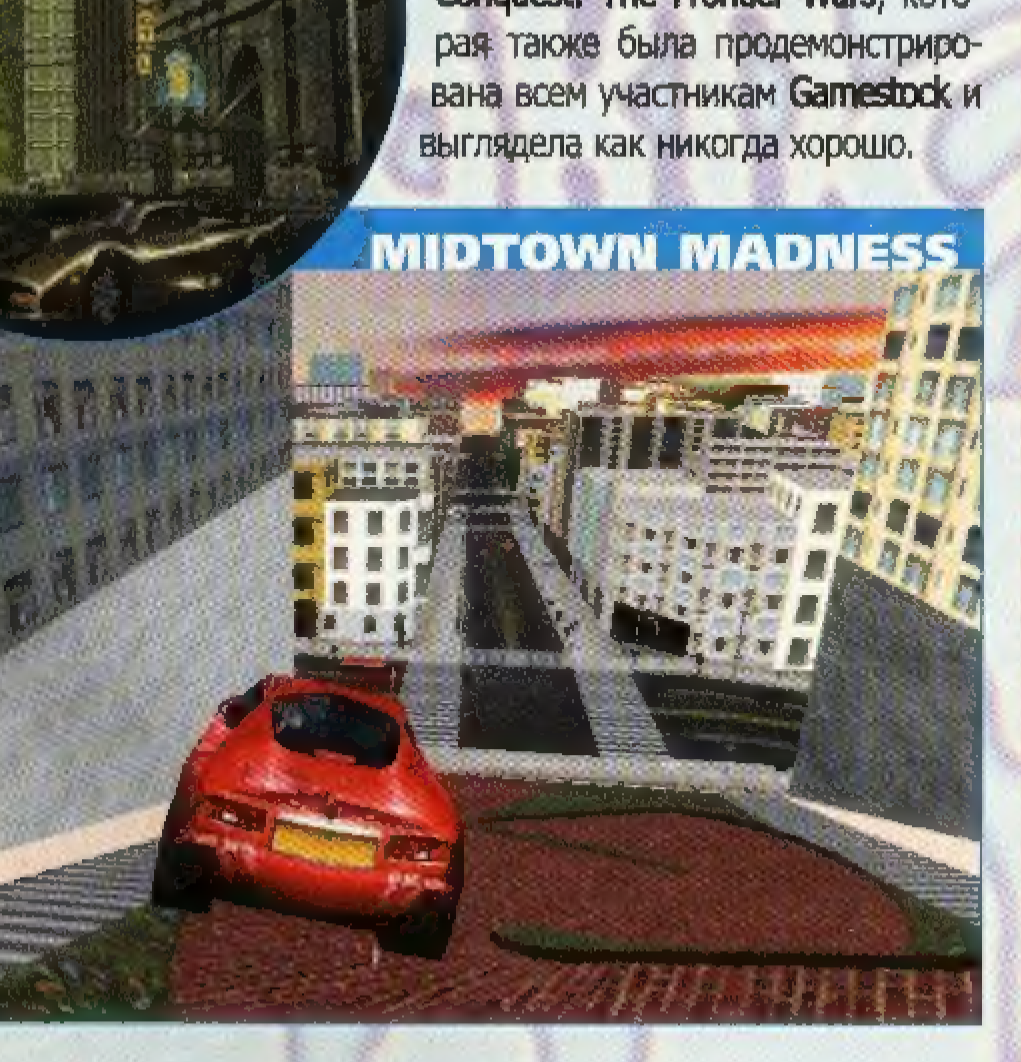

DUNGEON SIEGE

Вторым важнейшим событием на **Gamestock** был давно обещанный показ игровым журналистам нового суперпроекта создателя **Total Annihilation** Криса Тэйлора под названием **Dungeon Siege**. Несмотря на то, что презентация игры ограничилась лишь небольшой демонстрацией ее графических возможностей, этого оказалось достаточно, чтобы мир засвидетельствовал рождение нового суперхита. Вакантное место собственного **Microsoft'овского Diablo** мгновенно оказалось занято этим масштабным, поистине эпическим проектом. Основа основ в **Dungeon Siege** в путешествиях по многочисленным великолепно представленным в полном **3D** мирам, общении с

ПО СЛУХАМ, ПРОЕКТ LOOSE CANNON БЫЛ РОЖДЕН ЕЩЕ В ТЕ ВРЕМЕНА, КОГДА БУДУЩИЕ СОТРУДНИКИ DIGITAL ANVIL ЕЩЕ РАБОТАЛИ НА КОМПАНИЮ ORIGIN, А ПОТОМ АККУРАТНО "ВЫНЕСЕН" ИЗ ЕЕ СТЕН В ЦЕПКИЕ ЛАПЫ MICROSOFT.

NPC и битвами в подземельях на манер **Diablo** с кое-какими стратегическими новациями. Так, например, игрок сможет нанимать себе подмогу, расставлять дозорные посты и управлять другими персонажами, помимо собственного. С графической точки зрения игра практически безупречна. Хотя сами персонажи состоят не более, чем из 100-150 полигонов каждый, ландшафты в игре сделаны просто великолепно. **Gas Powered Games**, новая студия Криса Тэйлора, планирует закончить работу над проектом к весне 2001 года, так что стоит запастить терпением и ждать новой информации.

Центральной политической новостью **Microsoft'овского** фестиваля стало объявление перехода в стан **Microsoft** популярной, даже почти культовой команды **Relic Entertainment**, создателя одной из самых интересных стратегических игр последних лет **Homeworld**. Правда, никакого **Homeworld 2** в исполнении **Relic** мы больше не увидим, поскольку права на торговую марку остались у издательства **Sierra**, однако будущие проекты этой экстраординарной команды должны оказаться еще более интригующими. У **Microsoft** же разрабатывается свой собственный **Homeworld**. Студия Криса Робертса **Digital Anvil** уже третий год работает над своей космической стратегией **Conquest: The Frontier Wars**, которая также была продемонстрирована всем участникам **Gamestock** и выглядела как никогда хорошо.

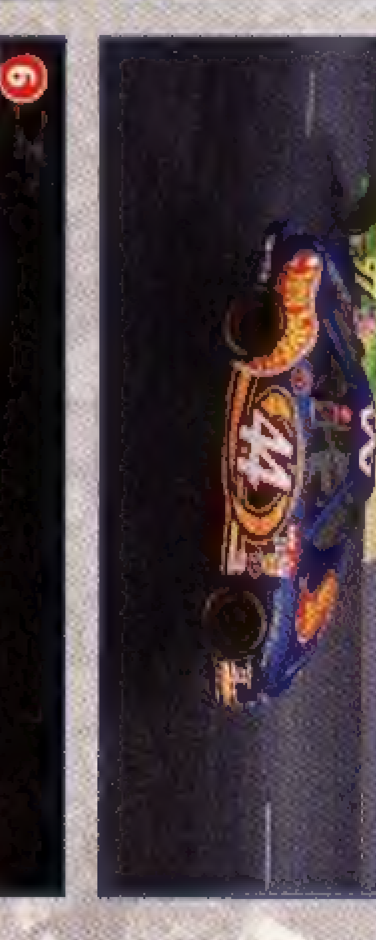


Новая версия **Loose Cannon**, представленная на **Gamestock**, произвела неизгладимое впечатление. Размеры футуристического города, странные приемы текстурирования и уникальный дизайн выводят несколько застоявшийся жанр автомобильных сражений на новую высоту. Не стоит забывать, что бои и погони на машинках - это лишь малая часть игрового процесса **Loose Cannon**. Там еще есть серьезная квестовая часть, торговля, элементы **RPG**, и все это смачно разбавлено настоящим **3D Action** от первого лица. Перенос срока выхода этого произведения **Digital Anvil** явно пошел ему на пользу. Сейчас игра готовится к выходу в сентябре 2000 года.

Бесконечный сериал с приставкой **Madness** продолжился на **Gamestock** сразу двумя новыми играми. Обе нам хорошо знакомы - это феноменально красивый **Motocross Madness 2** и несколько разочаровывающий с графической точки зрения **Midtown Madness 2**. Впрочем, эти две игры уже не привлекали особенного внимания прессы. Хотя я, например, уверен в том, что уж по крайней мере второй **Motocross Madness**, выходящий в конце мая, ждет успех.

За рамками грандиозного шоу остались лишь два суперпроекта Microsoft, которые по каким-то причинам не были показаны ни в каком виде. Это грандиозный **FreeLancer** от самого Криса Робертса, а также **Age of Empires III**, о разработке которого ходят активные слухи уже около полугода. По всей видимости, **Microsoft** решила оставить эти игры на десерт, то есть подождать с их показом до **E3**.




ДЕМО-ВЕРСИИ:

Army Men: Air Tactics
На этот раз нам придется летать на игрушечном вертолете по детской комнате и расстреливать очередями пластиковых солдатиков... 1

Codename: Eagle
Игрушка про Россию. Смешно до жути... А вообще похоже на Hidden& Dangerous... 2

Earth 2150
Демо-версия трехмерной стратегии в реальном времени, как ни странно, производит очень свежее впечатление. 3

Superbike 2000
Очень быстрые, сравнительно реалистичные и довольно красивые гонки на мотоциклах. Если бы еще и не управление... 4

Nascar 2000
Любителям наворачивать бесконечные круги на спортивных тачках должно прийтись по вкусу. 5

Klingon Academy
Космический симулятор во вселенной Star Trek. Если Star Trek не отпугнет, то демка точно понравится. Тем более, что игры этого жанра последнее время были в дефиците. 6

Также на диске вы найдете демо-версии:
Black Bass with Hank Punker, Sammy Sosa High Heat Baseball, Pro Pinball: Fantastic Journey.

Патчи:
Age of Wonders v1.35 Patch
Command & Conquer: Tiberian Sun v2.02 Patch
Unreal Tournament 405B Patch & Bonus Pack
Revenan t v1.2e Patch
Battlezone II v1.1 Patch
Need for Speed III: Hot Pursuit Patche
Soldier of Fortune Demo Patch
Total Annihilation: Kingdoms v3.0
SWAT 3: Close Quarters Battle v1.2 Patch
Abomination 2.7.0 Patch
Quake III Arena Point Release

Видео:
Darkcloud
Реклама PS2
Alone in the Dark 4
Gungriffon Blaze
Mission to Mars
Sega GT
PlayStation Festival Report

Не хотелось бы завершать этот мини-репортаж банальностью вроде «вечеринка удалась», однако приходится признать, что лучшей прелюдии к грядущему, по всей видимости 10 марта, анонсу супер-приставки **X-Box**, **Microsoft** придумать не могла. Сначала показала мощь своего издательского потенциала и поддержку чуть ли не лучших на планете разработчиков, а после легко перешла к разговорам о железе. Впрочем, ничего достоверно еще не известно.

EIDOS *АНОНСИРУЕТ* ПРОДОЛЖЕНИЕ *SOUL* REAVER *И* НАМЕКАЕТ *НА* СКОРЫЙ *АНОНС* ПЯТОЙ *СЕРИИ* TOMB *RAIDER*.

PC


На прошедшей в середине февраля пресс-конференции, посвященное финасовым результатам деятельности компании за прошедший год, крупнейшее европейское издательство **Eidos Interactive** анонсировало выход осенью этого года на платформы **Dreamcast**, **PlayStation** и **PC** продолжения популярной приключенческой игры **Legacy of Kain Soul Reaver**. Одновременно с этим, представители издательства намекнули на то, что в этом году нам вот уже в пятый раз придется повстречаться в игре с Ларой Крофт. Однако, по слухам, очередной **Tomb Raider** будет создаваться не просто так, а по мотивам сюжета готовящегося к выходу одноименного фильма. Соответственно, и называться она будет **Tomb Raider The Movie**.

SONIC *ADVENTURE* 2 *НА* E3.

Представители **Sega of America** на днях немного приоткрыли завесу тайны над будущими анонсами своих новых проектов на **E3**. Так, например, стало известно, что проект **Sonic Adventure 2** будет непременно представлен именно в Лос-Анджелесе, а не на очередной выставке **Tokyo Game Show**. Все это свидетельствует о том, что, скорее всего, **Sonic Team**, оригинальная команда создателей **SA**, не принимает особенного участия в этом проекте, и он создается одной из внутренних студий **Sega of America**. Помимо этого, нам ожидает настоящая лавина новых спортивных проектов, масса онлайновых игр, долгожданный перевод **Shenmue** на английский, и масса других сюрпризов.

SID *MEIER* ПОКАЗЫВАЕТ *ДИНОЗАВРОВ*.



На днях официальный сайт компании **Firaxis**, а точнее, страничка, посвященная новому проекту знаменитого Сида Мейера, пополнилась свежей информацией о проекте, и даже первыми набросками полигонных моделей динозавров в игре. Несмотря на то, что теперь уже точно ясно, что ни одного реального скриншота из игры до выставки **E3** нам показывать не собираются, теперь с большей или меньшей степенью уверенности можно предположить, что игра все-таки будет трехмерной. Сам же Мастер в очередном письме к фанатам достаточно пространно рассказывал о сложностях модулирования искуственной жизни, и современных проблемах алгоритмов **AI**. Похоже, что с официальной информацией или без нее, проект все-таки начинает обрастать массой подробностей. Полностью трехмерная игра, реалистично имитирующая жизненные процессы в доисторические времена от самого Мейера - это ли не интересно?


MediEviL 2
ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!
В продаже с 19 апреля.
SONY
PlayStation



PLAYSTATION FESTIVAL 2000



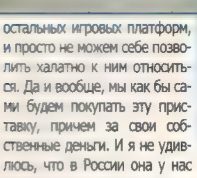
Борис Романов

На момент написания этой заметки до официального выхода в Японии новой игровой платформы **PlayStation 2** оставалось всего два дня. В это время до нас уже успели дойти как слухи о том, что поставки этой приставки на Японский рынок будут много меньшими, чем обещала сначала **Sony**, так и информация о том, что многие проекты для этой консоли были отложены на более поздний срок. Многочисленные западные журналисты, которые поехали в Японию для освещения «самого грандиозного запуска приставки в мире», уже успели нам поведать о том, с каким трудом можно сегодня заказать себе это чудо техники и с какой легкостью можно зарезервировать себе любую из выходящих для этого формата в марте игр. Самый авторитетный японский игровой журнал **Weekly Famitsu** уже успел опубликовать свой очередной список самых ожидаемых в Японии проектов, в котором в очередной раз игры для **PlayStation 2** заняли довольно скромные и не гарантирующие высоких продаж места. По странному стечению обстоятельств в нем мы не смогли найти обзоров тех игр, которые поступят вместе с новой приставкой, хотя все остальные проекты, которые поступят в продажу на этой недели, были этим журналом описаны без особых проблем. Но самое главное, тот же самый игровой журнал поведал нам еще и о том, что грядущий выпуск новой игровой приставки от **Sony** больнее всего ударил по продажам совсем не **Dreamcast'a**, а, как это ни странно, лишь оригинальной **PlayStation**, чего мы, честно говоря, не ожидали. В общем, за два дня до выхода **PlayStation 2** ситуация с ней не только не прояснилась, а наоборот довольно существенно запуталась.

Но когда восемнадцатого февраля открылась выставка **PlayStation Festival 2000**, никто еще этого всего не знал или просто не хотел знать. В те дни, по крайней мере на публике, все основные японские издательства один за другим высказывали свое одобрение новому начинанию **Sony** и даже показывали на **PlayStation 2** свои новые проекты. Естественно, язык у них при этом работал намного лучше рук, однако такая ситуация характерна для любого выпуска в свет новой технологии. И если бы мы не были такими въедчивыми и циничными, то мы бы с легкостью не заметили ни полупустого зала, в котором проходила эта выставка, ни многочисленных проблем, с которыми сталкиваются сегодня разработчики игр для сверхмощной, но слишком замороченной **PlayStation 2**. Мы бы даже могли с легкостью написать о том, что **PS2** уже успела раньше срока поступить в продажу, и зафиксировать ее успешный выход в свет, как это сумело сделать одно из многоуважаемых российских новостных агентств. Однако если для таких, как они, мир электронных развлечений является чем-то далеким и неинтересным, то для нас он является чуть ли не смыслом всей жизни. Мы действительно болеем за судьбу **PlayStation 2**, впрочем как и всех







остальных игровых платформ, и просто не можем себе позволить халатно к ним относиться. Да и вообще, мы как бы сами будем покупать эту приставку, причем за свои собственные деньги. И я не удивлюсь, что в России она у нас окажется раньше всех. Тем не менее, этот факт не дает нам права закрывать глаза на все те странности, которые сегодня творятся вокруг выпуска PlayStation 2 в Японии. Точно также это, естественно, не позволяет нам не замечать все то хорошее, что обещает нам принести с собой новая игровая приставка от Sony. И именно с описания самых ярких и знаменательных игр и событий PlayStation Festival 2000 мы и начнем наш репортаж.

Итак, все те компании, которые присутствовали на прошедшей в середине февраля выставке, можно сегодня разделить на несколько категорий. К первой категории компаний, которые поддерживают PS2 реальными делами, пока можно отнести лишь такие издательства, как Namco и Koei. Именно они уже сегодня умудряются делать на абсолютно новую платформу замечательные, по крайней мере на первый взгляд, игры, тогда как все остальные, честно говоря, пока явно занимаются каким-то более интересным для себя делом. Ко второй категории можно отнести те из них, которые вроде бы всецело поддерживают новую консоль от Sony и даже намереваются вскоре выпустить для нее несколько более-менее приличных проектов, при этом откладывая действительно серьезную поддержку новой платформы на более поздний срок. И, к большому сожалению, в этот список смогли попасть такие монстры, как Electronic Arts, Konami, Enix, Capcom и даже Square. Ну и, наконец, в стане «сторонников» PlayStation 2 имеется и третья группа компаний, которая просто нагло использует ажиотаж вокруг выхода новой игровой платформы сугубо для достижения своих корыстных целей (иными словами, они надеются под шумок продать первым владельцам PS2 сделанные за три копейки «шедевры», которым место на помойке, а не на полке магазина). Последним делом, правда, сегодня занимаются абсолютно все партнеры Sony, которые вместе с каким-нибудь своим хитом пытаются продать и парочку отстойных проектов, которые не купил бы ни один уважающий себя владелец других платформ. Однако, если ту же Konami за это еще можно кое-как простить, то другим паразитам, принадлежащим к третьей группе, от общественного порицание больше уже ничего не спасет. Ну да ладно, вернемся к делу.

Выставка PlayStation Festival 2000, как ей и подобает, началась с нескольких громких заявлений, самым крупным из которых можно смело назвать анонс выхода в 2001-2002 году непонятной пока игры от Square, которую она разрабатывает по лицензии компании Disney. В этой игре Square намерена собрать воедино всех самых популярных диснеевских персонажей и показать их во всей красе, на которую только возможна PlayStation 2. Естественно, никаких скриншотов из игры компания предоставить не смогла, и поэтому особого впечатления на нас этот анонс пока не произвел.

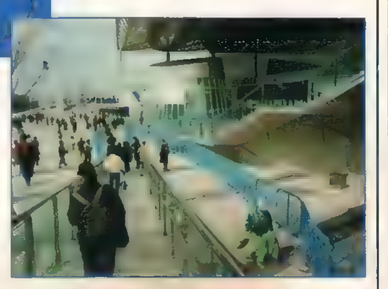
Вторым «сюрпризом» выставки, о котором все уже давно знали, стал анонс выхода на PS2 перевода с игровых автоматов популярной драки от Tecmo Dead or Alive 2. Игра была показана только на видео и, честно говоря, выглядела точно так же, как на Dreamcast'е. Стоит, однако, отметить, что в отличии от Америки, где суперфайтинг от Tecmo выходит только на Dreamcast, в Японии эта игра поступит в продажу исключительно на PlayStation 2, правда, возможно, не тридцатого марта, как было обещано на шоу, а в апреле. Мы, конечно, подозреваем, что Tecmo, на самом деле, немножко лукавит, говоря об эксклюзивности своей игры для той или иной платформы. Тем не менее, этот анонс создал впечатления того, что Sega лишилась поддержки одного из своих самых знаменитых партнеров (как-никак оригинальная версия игры была разработана для сеговской Naomi), что не могло не порадовать фанатов Sony. Нам же теперь остается лишь мучиться вопросом, какую версию этой игры приобрести в свою коллекцию, и ждать дальнейшего прояснения ситуации.



Третьим же интересным, и даже забавным, анонсом разродился Capcom, который пообещал выпустить на PS 2 в ближайшее время сразу три проекта от знаменитой компании GameArts, которая до последнего времени выпускала свои игры сначала на приставки от Sega, а уж затем на все остальные платформы. И если первые две игры, которые были показаны на шоу, не произвели на нас никакого впечатления, то третья, а именно симулятор роботов Gun Griffon Blaze, первые две части которого появились в свое время на Saturn'е, где он заслужил себе достойную популярность, сразила нас наповал. Стоит, правда, отметить, что этот проект был продемонстрирован только на видео, так что о реальной дате его выхода нам остается пока лишь догадываться. Но всем тем, кто планирует приобрести себе PlayStation 2, мы бы советовали взять эту игру на заметку. Также на этой выставке Capcom анонсировал выход в 2001 году трехмерной action/RPG под названием Maximo, которая даже не была показана толком на видео.

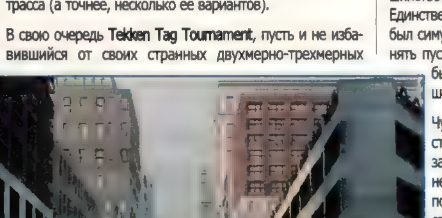
После этих анонсов различными компаниями были сделаны и другие заявления. Однако все они носили, прямо скажем, местечковый характер. Так, к примеру, сама Sony анонсировала на выставке целый ряд новых проектов (в частности, приключенческую игру Exterminator и музыкально-танцевальную игру Be on Edge), которые, на самом деле, будут способны лишь заполнить пустующие ниши в библиотеке игр для PS2. К сожалению, вместе с этим Sony успела официально отложить выход сразу целого ряда многообещающих игр, таких как Gran Turismo 2000 (который наконец-то стал выглядеть как полноценная игра для PlayStation 2), Den-Sen и RPG Dark Cloud, что, естественно, мало кому понравилось. Остальные же анонсы были и того хуже, и о них мы лучше вообще говорить не будем. Да, чуть не забыл. Показанная на видео RPG от Sony Dark Cloud, которая дебютировала на осенней выставке Tokyo Game Show, на PlayStation Festival 2000 произвела на нас просто неизгладимое впечатление. И это произошло по той причине, что мы просто не ожидали, что эта игра, объединяющая в себе элементы симулятора и action/RPG на манер Zelda и Shenmue, будет выглядеть настолько впечатляюще. А это значит, что к ней мы еще не раз вернемся.

Покончив с выслушиванием обещаний, посетители выставки получили возможность попробовать в действии все те игры, которые были готовы к показу. Их насчитывалось чуть более 20 штук, однако выбрать среди них действительно достойные проекты не составило никакого труда. О них-то мы сейчас и поговорим.



Как уже было сказано выше, наибольшее впечатление на всех посетителей выставки произвели два продукта от любимой всеми журналистами компании **Namco**. Ее **Ridge Racer 5** просто сверкал, в прямом и переносном смысле этого слова, и обещал игрокам получение очередной порции безбашенной, но безумно красивой гонки от **Namco** и всего за какие-то там 65 долларов. Единственное, что пока смущает в этой игре, так это тот факт, что в ней, как и в самом первом **RR**, на самом деле имеется всего одна трасса (а точнее, несколько ее вариантов).

В свою очередь **Tekken Tag Tournament**, пусть и не избавившийся от своих странных двухмерно-трехмерных





бэкграундов, по всей видимости, смог удовлетворить всех своих фанатов продемонстрированной в нем графикой. С другой стороны, не стоит забывать о том, что TTT изначально разрабатывался для оригинальной **PlayStation**, так что ждать от него революции было бы просто глупо.

Всем на удивление небольшая японская компания Koei со своим **Kessen'ом** смогла таки пробиться в элиту игрового бизнеса. Эта типичная для данной компании стратегическая игра, в которой большую часть времени вам придется подготавливать свои войска к бою, поразила всех собственно сценами этих боев, во время которых на экране куча трехмерного народа рубится друг с другом без всякого вмешательства со стороны игроков. И именно благодаря этому совершенно обычная и даже старомодная японская пошаговая стратегия смогла заиграть новыми красками и привлечь к себе внимание рядовых игроков.

А тем временем **Square** демонстрировала людям свои первые проекты для **PlayStation 2**, которые, правда, не вызвали особого ажиотажа. Их гонка **Driving Emotion Type S** показалась всем практически неиграбельной, тогда как их симулятор бейсбола смог поразить посетителей только своей графикой. В общем, поддержку **PS2** со стороны **Square** пока можно смело назвать номинальной.

Крупнейшее японское независимое издательство **Konami**, точно также как и **Square**, не смогло порадовать нас ничем особенным. На выставке оно сумело продемонстрировать сразу несколько игр, за большинство из которых ей должно быть просто стыдно. Единственным светлым пятном в этом темном царстве был симулятор футбола, который будет способен занять пустующую нишу в библиотеке игр для **PS2** и, быть может, даже стать действительно хорошей игрой.

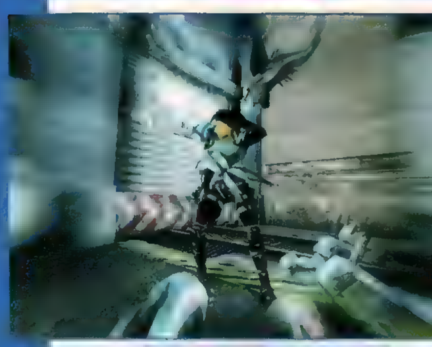
Чуть более интересной с точки зрения игр был стенд **Capcom**, который, правда, сумел показать на выставке только одну, причем далеко не самую удачную игру, а именно двухмерную полигонную драку **EX3 The Street Fighter**. В свою очередь на видео это издательство показало, помимо игр от **GameArts**, свой приключенческий проект **Onimusha**. Эта игра изначально разрабатывалась для **PlayStation**, и это, к сожалению, сразу бросалось в глаза. Тем не менее, графически она выглядела достаточно прилично, хотя, по большому счету, над ней **Capcom** еще придется работать и работать.

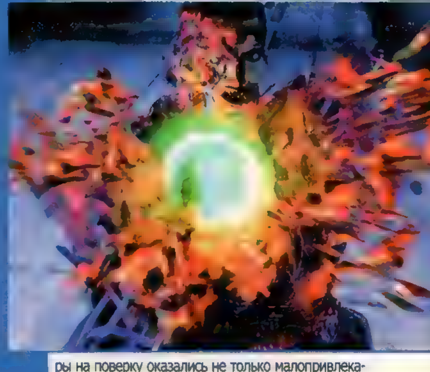
Ну и, наконец, гигантская компания **Electronic Arts**, которая громче всех кричала о своей поддержке **PlayStation 2**, смогла показать на шоу всего одну игру — симулятор сноубординга под названием **SSX**. Выйдет эта игра не раньше конца апреля, так что реально оценивать ее качества мы пока не станем. Как вы можете сами догадаться, в том виде, в котором она была представлена на публике, она не смогла произвести на нас достаточно сильного впечатления. Ее графика была довольно-таки средней, а игровой процесс, по свидетельству очевидцев, слишком недоработанным. Но надежды на то, что **EA** еще успеет ее подправить, мы пока не теряем, так что и вы пока не спешите списывать ее со счетов.

А вот все те игры, которые готовит к выходу **PlayStation 2** компания **From Software**, можно без всякого сожаления



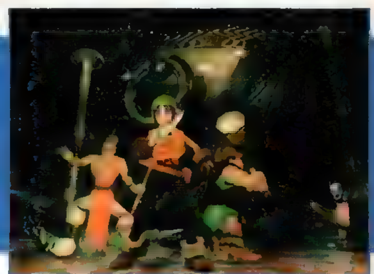
пропустить и забыть. Особенно это касается двух ее **action/RPG** под названием **Eternal Ring** и **Evergrace**. То же самое, похоже, придется сделать и с симулятором гольфа **Golf Paradise** от **T&E Soft**, а также симулятором строительства железных дорог от **Artdink**, который выйдет вместе с приставкой четвертого марта. Все вышеперечисленные иг-





ры на поверку оказались не только малопривлекательными с графической точки зрения, но и недостаточно интересными.

На этом, собственно говоря, можно было бы и закончить наш репортаж с **PlayStation Festival 2000**, если бы не одно но. Последние опросы японских покупателей показали, что они собираются покупать **PS2** не только для игр, но и для использования последней в качестве **DVD** проигрывателя. Причем второе их интересует почти так же, как первое, так что небольшое количество действительно высококачественных игр, запланированных к выходу в первые



месяцы жизни новой приставки, вряд ли помешает ей добиться популярности, по крайней мере у себя на родине. Ну а как же на самом деле пройдет выпуск в свет **PlayStation 2** и каких результатов на этом поприще сможет добиться **Sony**, мы узнаем уже очень скоро.

СИ *РЕПОРТАЖ*







BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN





Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: BioWare
Требование к компьютеру: P200, 32Mb RAM, 2Mb Video RAM, опционально 3D ускоритель
Онлайн: http://www.interplay.com/bgate2
Дата выхода: осень 2000 года

Сергей Дрегалин

И вновь поем мы песнь о Baldur's Gate II. Что называется, не опять, а снова. Да, действительно, это уже не первая публикация, посвященная потенциальному хиту, набирающему жирок и вес в недрах BioWare.

И тем не менее, объективных причин на подготовку очередного материала скопилось более чем достаточно. Во-первых, неиссякаемый поток ваших писем, где вопрос «а как там поживает BG2?...» встречается чуть ли не реже, чём «а как пройти?...». Во-вторых, серьезное содействие оказали регулярные отчеты разработчиков, которые проливают все больше и больше света на темные закрома проекта. И в-третьих, еще одной значимой силой, подтолкнувшей нас на окончательное решение, оказался выход Planescape: Torment... Ох уж этот Planescape! Вот не было бы его — насколько спокойнее бы жилось! И нам бы с вами, и разработчикам. Но уж дюже хорош получился, мерзавец! Итог явственен — все, баста, ушло время безраздельного почивания на лаврах Baldur's Gate. Появился новый фаворит, на которого и нужно ориентироваться...

РАВНЕНИЕ НА ФАВОРИТА

Вам наверняка хорошо известно, что BioWare (разработчик серии Baldur's Gate) и Black Isle (разработчик Planescape: Torment) работают в одной упряжке под крылом могущественной компании Interplay. Это формально. А на практике обе конторы являются ну не то что бы злостными конкурентами, но, как минимум, ярко выраженными соперниками. Понятное дело, что явление Planescape: Torment народу не могло не вызвать массу буйных чувств у разработчиков Baldur's Gate II. И всплеск эмоций действительно не заставил себя долго ждать.

Что приятно — ребята из BioWare не стали делать мину из серии «фи, ну и подумаешь!». Нет, напротив, они искренне восхищались проделанной работой. «Мы смотрели на Planescape и говорили себе, что таким же должен быть и Baldur's Gate II... Нет, мы не собираемся практиковать плагиат, наша задача добиться такой же высочайшей увлекательности. Тут есть над чем поразмыслить...». Да уж, действительно есть над чем пошевелить хитросплетенными извилинами.



В чем была основная прелесть Torment? Разумеется, в изощренной сюжетной линии и специфических диалогах. Между прочим, суммарный объем слов всей текстовой начинки игры перевалил за миллион! Впечатляющая статистика. Но при этом не забудьте, что в Torment был ОДИН центральный персонаж, на Безымянного откликался. А вот в Baldur's Gate II таких персонажей планируется аж шестеро — по размеру партии. Значит, от подробной сюжетной линии для каждого аватара придется сразу забыть (со вздохом). Но, тем не менее, «биоварцы» в полный рост планируют использовать полезный опыт Torment. Не удивлюсь, если в Baldur's Gate II в списке реакций персонажа на какую-либо фразу от NPC появятся не только стандартные варианты ответов, но и ДЕЙСТВИЯ. Последнее, как известно, являлось фирменным знаком Torment.

[illegible]

Но самое, самое главное — это сюжетная линия. При всей моей любви к Baldur's Gate, игра выглядит просто детской наивной сказкой против жгучего и прагма-





тичного мира Torment с его удивительной стильностью, неповторимыми персонажами, людскими пороками во всевозможных их проявлениях, с его жизненностью, в конце концов... Судите сами, технологически обе игры отличались минимально, если не сказать — были нольв-ноль идентичны. Вся разница заключалась именно в пресловутых мегабайтах текста, где и была запрессована сама Игра.

Выскажу сугубо личную точку зрения. Успех **Baldur's Gate II** будет в основном определяться теми усилиями, которые были направлены не на совершенствование движка и графики, а на проработку игровой вселенной вкупе с сюжетной линией. Конечно, всякие финтифлюшки, связанные с механикой, движком и прочими игровыми аспектами, о которых мы и будем беседовать далее, являются достаточно важной частью. Но не они залог успеха.

Не они.

ФИНТИФЛЮШКИ. ЧАСТЬ 1 — ПЕРСОНАЖИ И ПЕРСОНАЖИХИ

Давайте подновим память и коротенько пробежимся по основной информации о



Baldur's Gate II. Технологически — движок Infinity, разрешение 800x600, опциональная поддержка ускорителей для отображения эффектов. Сюжетно — несколько месяцев со дня поражения Саревока, органичное продолжение первой части игры, часть знакомых персонажей, много новых лиц. Математически — правила второй редакции с минимальными видоизменениями. Географически — южная часть Побережья Меча, местечко под названием Amn. Вот и все. А теперь можно приступать к изучению свежих новостей.

Начнем с наболевшего — с персонажей и трепетного процесса их создания. Не стерли, часом, своего аватара из прошлых частей **Baldur's Gate**? Точно не стерли? И правильно. Потому что первый способ создания персонажа заключается в импорте своего чада. Т.е. находите старый файл, где хранятся все данные о герое, и указываете сей файл в качестве отправной точки при генерации в **Baldur's Gate II.** Второй способ — классический. Вы просто-напросто шаг за шагом, т.е. бросок за броском, создаете нового красавца. Или красавицу.



Есть ли тут нюансы? Не без них. Во-первых, в **Baldur's Gate II** будут такие штуки, как «character kit», т.е.



готовленные комплекты. Они дают возможность при генерации указать не только класс персонажа, но и его подкласс, который так же называют специализацией. Список следующий:

Fighter — Berserker, Wizardslayer, Kensai
Ranger — Feralan, Beastmaster, Stalker
Paladin — Cavalier, Inquisitor, Undead Slayer
Cleric — Priest of Talos, Priest of Lathander, Priest of Helm
Druid — Shapeshifter, Totemic Druid, Beast Friend
Mage — любая из восьми специализаций, как в оригинальном Baldur's Gate
Thief — Assassin, Swashbuckler, Bounty Hunter
Bard — Blade, Jester, Skald

Подклассы — стопроцентный эксклюзив **Baldur's Gate II**. В прошлых двух играх ничего такого не было, поэтому при импорте вы получите возможность дополнительно указать подкласс героя, дабы он не чувствовал себя ущербным — а то и гляди комплексы неполноценности разовьются!

Второй нюанс заключается в импорте нажитых честным трудом предметов. На полный комплект шмоток не рассчитывайте — не дадут. Оно и понятно — баланс во всем. В том числе и в начальной экипировке.

Третий нюанс опять же связан с балансировкой. На сей раз дело касается начального уровня персонажа. Загвоздка тут вот в чем — в первой части игры потолок опыта был установлен в 89.000 очков, в аддоне — в 161.000. Значит, импортировать вы будете отнюдь не зеленого новичка, а достаточно опытного героя не ниже 7 уровня. Дабы сгладить контраст, в **Baldur's Gate II** персонаж при «обычной» генерации сразу получит 89.000 очков опыта со всеми вытекающими бонусами. Просто так получит — за красивые глазки и рельефный бицепс.

Но волей-неволей а разброс в опыте и уровнях все же останется. Но и тут хитрые разработчики сумели выкрутиться. Придумали они вот что — первая глава приключений будет построена таким образом, чтобы получить на выходе персонажей примерно одного уровня развития, независимо от того, что конкретно поступило на вход. Скорее всего, такое «сглаживание» будет достигаться за счет дополнительных квестов или наличия магических предметов.

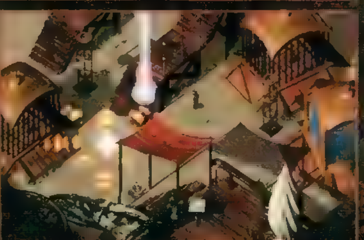
Раз уж речь зашла о максимальных значениях опыта, то давайте сразу определимся с шапкой экспы в **Baldur's Gate II**. Парад Алле — она равна 2.950.000. Много это или мало? Очевидно, что все же скорее много, нежели мало, так как супротив жалких 89.000 это число смотрится очень и очень величественно. Ну а в переводе на уровни получится следующая картина: Fighter — 19 уровень, Paladin — 17 уровень, Ranger — 17 уровень, Wizard — 17 уровень, Cleric — 21 уровень, Druid — 14 уровень, Thief — 23 уровень, Bard — 23 уровень. Среди этих цифр выделяется друид с «низким» 14 уровнем... Друзья мои, не смущайтесь столь невысоким показателем, он обманчив! А дело тут вот в чем. До 12 уровня друиды, вообще говоря, не являются друидами. Они называются Initiate Druid (т.е. посвященный) и являются прислужниками настоящих друидов — тех, которые достигли 12 уровня и выше. Друидов 12 уровня не может быть более девяти в одном AD&D-мире. Друидов 13 уровня — не более трех! А друид 14 уровня зовется Arch Druid (верховный друид) и может быть только один, ну прямо аки последний горец (простите за двусмысленность). Занять место верховного друида можно только одержав над ним победу в сражении. И что самое интересное, в **Baldur's Gate II** предусмотрен такой квест, связанный с получением статуса Arch Druid! Надо сказать, друиды вообще класс занятный. На 7 уровне, например, они получают возможность «звереть», т.е. превращаться в животных, без употребления озверина... Впрочем, стоп. Пора возвращаться к начатой теме, от которой я благополучно отклонился.

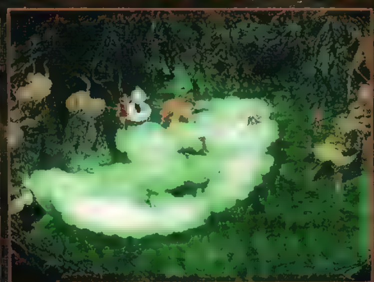
С генерацией персонажей, будем считать, разобрались. А что дальше? А дальше...

ФИНТИФЛЮШКИ. ЧАСТЬ 2 — РЕШЕТКИ И ВЕТВИ

Первым игровым кадром **Baldur's Gate II** станет жизнеутверждающий вид на полосатое небо. Чую, очень скоро начальное появление персонажа в каком-нибудь экзотическом месте станет хорошей традицией для ролевых игр. Вот **Baldur's Gate II** берет начало в тюремной камере. Torment, помнится, в морге стартовал... Что дальше? Будем приходить в себя «у гробу у белых тапочках»? Или на помосте гильотины? Или в брюхе гиганта-людоеда, которому было в лом нас прожевать?...







Ладно, не суть важно. Главное, что в темнице рядом с нашим новоиспеченным героем будут старые друзья — верные Имоен, Джахейра и грубоватый, но обаятельный рейнджер Минск с неразлучным Бо. Это для начала. Потом вы повстречаете еще 15 персонажей, которые смогут стать вашими спутниками. Одно только печалит — максимальный размер отряда так и остался равен шести персонажам. Впрочем, не факт, что это однозначно плохо — во-первых, чем больше команда, тем больше ртов на столь трудно добываемую экспу, а во-вторых, будет лишний стимул вновь пройти игру, дабы поближе познакомиться со всеми персонажами. И кроме того, формально отряд все же может быть и более многочисленным — ведь некоторые персонажи способны подчинять себе зверей и/или магических существ. Размер такой свиты не ограничен.

Полтора десятка присоединяемых персонажей — это лишь маленькая толика всего многообразия NPC, которые будут обживать просторы **Baldur's Gate II**. Среди населения вы можете повстречать и тех, с кем сражались бок о бок в прошлых частях — например, барда Гарика и воина-ворюгу Корана (только не зовите их в отряд — они не из числа присоединяемых персонажей). Будут среди прочих и дроу — темные эльфы, которых давно требовали включить в игру многочисленные фэны. Подозреваю, что эти требования звучали в порыве раскаяния за убийство бедолаги Дриззта... Но и по части встречи с темными эльфами есть маленькая хитринка — попасть в город дроу можно только в том случае, если ваш ключевой персонаж будет обладать определенным мировоззрением. Lawful Good лучше даже и не пытаться.

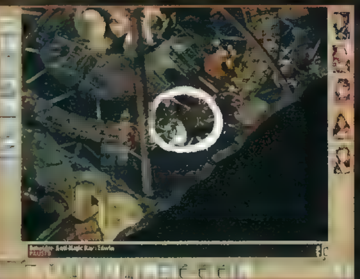
Одной из самых интересных ветвей сюжетной линии является возможность заполучить в свое распоряжение... резиденцию! Внешний вид такой резиденции и ее архитектурный стиль будет целиком и полностью зависеть от класса вашего персонажа. Например, воин разживется укрепленной цитаделью, рейнджер — хижиной где-нибудь в лесу и так далее. При этом резиденция станет не просто местом для отдыха и зубрежки заклинаний, но и источником дополнительных квестов. Но за домом извольте приглядывать, так как соседи-доброжелатели могут и тварей какихнибудь агрессивных наслать, и земли вассалов пожечь, и восстания местного населения спровоцировать... В общем, большой дом — большие хлопоты.

Но заметьте, получение резиденции — дело исключительно добровольное. «Хочу — не хочу» тут допустимо. Единственный класс, которому резиденция будет не положена по определению — паладин. Зато этот «обделенный» ма-









лый сможет примкнуть к рядам Ордена Лучезарного Сердца (Order of Radiant Heart) и выполнить квест, связанный с поиском легендарного меча Святого Возмездия (Holy Avenger). Подозреваю, что такая вещица будет стоить целой резиденции.

Раз уж речь зашла о квестах — а сколько их будет в сумме? Счет, друзья, идет на десятки, а то и на сотни. Но акцент делается не столько на количество, сколько на качественные изменения самих заданий. Прямолинейные квесты а la «найди того-то и отдай то-то», практически не будут встречаться. Зато появятся настоящие головоломки и даже нестандартные паззлы.

Мания гигантизма прорывается из всех щелей. То, что игра съест у вас не менее полутора сотен часов, даже и не обсуждается. В этом, благо, не было сомнений. Но вот по части заклинаний разработчики превзошли себя — в Baldur's Gate II анонсировано около 300 спеллов против 120 из первой части. Впрочем, такое импозантное число появилось не случайно — ведь персонажам разрешено получать куда больше опыта, а следовательно, и применять гораздо больше заклинаний. Волшебники наконец-то смогут запоминать спеллы восьмого уровня, а с помощью свитков — ПРИМЕНЯТЬ (не запоминать!) спеллы девятого уровня. Напомню, что заклинания девятого уровня для волшебников являются самыми мощными в AD&D; правда, из приведенного разработчиками списка я не встретил ни одного спелла, взятого из официальных правил, но да не суть важно. Жрецы, соответственно, получат возможность побаловаться заклинаниями седьмого уровня (это тоже, кстати, максимальный уровень).

Что касается мяса, то его прибыло в достаточном количестве. Опять же разработчики пошли по интенсивному пути развития и всерьез собираются оживить игровой мир 130 уникальными видами монстров (против 60 из первой части). Среди новичков появятся: Beholders, Djinni, Elementals, Githyanki, Golems, Kuo-Toa, Leopards, Mephits, Mind Flayers, Otyughs, Sahaugin, Spectres, Trolls, Umber Hulks, Vampires и Wraiths. Кроме них, разработчики эфирно намекают на существование ОЧЕНЬ больших монстров, визуализацию которых теперь поддерживает обновленный движок игры.

Сомневаться тут нечего — драконы это будут, они самые!

По многочисленным требованиям диалоги в Baldur's Gate II будут более разветвленными, но менее насыщенными. Огромные талмуды текста, которые порой не помещались даже на несколько экранов, разобьют на несколько коротких и лаконичных абзацев, длиной не более чем в три-четыре предложения. Зато число диалоговых разветвлений заметно возрастет, причем выбор той или иной ветви будет определяться не только предыдущими ответами, но и характеристиками персонажа.

ФИНТИФЛЮШКИ. ЧАСТЬ 3 — ТУТТИ-ФРУТТИ

То, что Baldur's Gate II будет работать в более высоком разрешении, нежели предшественник, вам уже известно. А теперь давайте пополним эти куцые знания свежей информацией, касающейся интерфейса.

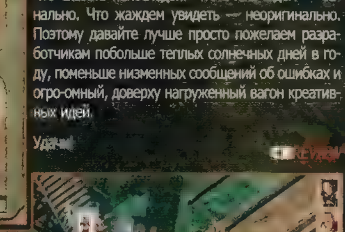
Три панельки с пиктограммами, окошками и кнопками помните? Да-да, те самые, на которых располагались кнопки вызова основных экранов (левая панель), портреты персонажей (справа) и текстовое окно с дополнительными пиктограммами (внизу). Так вот, в Baldur's Gate II все это загромождение можно будет убрать с глаз долой изящным щелчком мышки. Тем самым вы высвободите приличную долю игрового экрана, а значит, сможете держать перед взором бОльшую часть территории.

Еще одна победа поклонников игры, которые не поленились поделиться своими мыслями с разработчиками, заключается в вынесении кнопки «Rest» на основную панель, а также окончательном и бесповоротном удалении бесполезной команды «Guard/Protect». Изменилась и работа журнала, который в Baldur's Gate II будет реализован на манер журнала из Torment. Он будет поделен на три раздела: в первый войдет информация о тех квестах, которые еще предстоит выполнить, во второй — о тех, которые уже выполнены, а в третий — вся дополнительная информация и собственные заметки.

Возможность бега для персонажей так и осталась в списке неосуществленного. Хотя справедливости ради надо заметить, что разработчики



пошли на разумный компромисс — было принято решение ускорить скорость движения героев в полтора раза. Хорошо ли это? На первый взгляд, однозначно да. Но не нужно забывать, что персонажи в оригинальной игре передвигались, мягко говоря, не очень-то плавно. А при ускорении движения их анимация вообще должна превратиться в раздельные рывки фаз... Но, к счастью, этого не произойдет. Для сглаживания анимации число фаз на движение было увеличено более чем вдвое — суммарный объем спрайтов на персонажей и монстров стал равен 280.000 (против 108.000). Выводы очевидны.



Серьезной доработке подвергся алгоритм нахождения пути, на который в свое время был вылит приличный ушат грязи. Оно, в общем-то, и заслуженно, так как персонажи постоянно мешали друг другу и вечно застревали в узких проходах. Не могу гарантировать, что в Baldur's Gate II в этом смысле все будет идеально, но, по крайней мере, на существенный прогресс можно рассчитывать.

Замолвлю словечко и о многопользовательской игре. По большому счету, принципиально multiplayer не изменился, поэтому остановлюсь только на нововведениях и доработках. Первое — Baldur's Gate II не будет активизировать паузу для всех игроков при общении с NPC (исключение составляют только диалоги, относящиеся к основной сюжетной линии). Второе — каждый из игроков может добавить своему персонажу в окно статистики художественный текст, в котором, например, будут раскрыты некоторые моменты биографии или нюансы характера данного героя. Третье — исправлена очень неудачная особенность, связанная с необходимостью собрать вместе весь отряд при переходе с одной локации на другую. В Baldur's Gate II персонажи могут отстоять друг от друга в пределах 8x8 экранов размером 640x480, что явно не мало.

Если вы не забыли, то система AI персонажей была основана на использовании скриптов, т.е. специального языка, который детерминировал поведение персонажа в различных ситуациях. Проще говоря, именно с его помощью робкий и набожный клирик вел себя подобающе священнику, а не агрессивному вояке и наоборот. Так вот, в Baldur's Gate II этот скрипт станет более детализирован и более сложен. Но даже это не главное. Куда важнее то, что к полной версии игры будет добавлено подробное описание всего скриптового механизма! Кроме него, возможно, в комплект войдет и полноценный редактор.

А теперь информация из разряда слухов, коими благодатная игровая индустрия всегда полнилась. Так вот, Baldur's Gate II — это, скорее всего, будет только вторая часть ТРИЛОГИИ. Так что всякие Tales of the Sword Coast в расчет не принимаются. Больше того, вскользь упоминалось о создании аддона и к Baldur's Gate II, правда, никакого официального подтверждения этому я так и не нашел. И еще. Очень много ведется разговоров вокруг да около онлайновой версии Baldur's Gate. Не той, что будет поддерживать до шести игроков и расположится где-то на бесплатном сервере. Нет. Речь идет о глобальном мире с тысячами аватаров, на манер Ultima Online и ей подобных. Опять же пока разработчики только скромно делятся, что им бы «очень хотелось взяться всеми силами за такой проект»... Но разве можно останавливать порывы, исходящие от сердца?! А значит у нас с вами, друзья, есть робкая живучая надежда.

Что сказать напоследок? Что очень ждем — банально. Что жаждем увидеть — неоригинально. Поэтому давайте лучше просто пожелаем разработчикам побольше теплых солнечных дней в году, поменьше низменных сообщений об ошибках и огро-омный, доверху нагруженный вагон креативных идей.

Удачи!





WIZARDRY VIII

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Издатель: пока не объявлен
Разработчик: SirTech Canada

В прошлом номере СИ мы рассказали о Wizards&Warriors, игре, которую делает великий гейм-дизайнер Дэвид Брэдли, оставивший в свое время компанию SirTech Canada. Но ведь покинутая им фирма тоже не сидит сложа руки, и в данный момент там зреет продолжение одного из величайших в истории компьютерных игр ролевых сериалов — Wizardry.

Лев Емельянов

КОЛДОВСТВО

Wizardry... Как много в этом звуке! Что же это такое, и с чем его едят? Если коротко, то это — огромная и глубоко проработанная игровая вселенная, органично сочетающая магию и научную фантастику. В этом мире протекали события семи уже выпущенных SirTech'ом частей сериала, и в нем же, естественно будут происходить приключения грядущей **Wizardry 8**. История предшествующих событий в высшей степени интересна, а для нас — еще и крайне важна. Во-первых, потому что, не зная ее, вы многого лишитесь в процессе прохождения, а во-вторых, потому что это — реальная летопись того, что происходило в предыдущих сериях.

...С исчезновением Космической Кузницы, единственного предмета, который мог изменять судьбы мира, Космические Лорды на время потеряли способность контролировать течение событий во вселенной. Давным-давно корабль звездного странника Майнера был атакован пиратами, потерял навигационное оборудование и был выброшен на маленькой планете, не отмеченной ни в одном космическом атласе. Узнав, что это за планета, Космические Лорды приняли все меры к тому, чтобы она осталась неизвестной внешним мирам. Почему? Да потому что оказалось, что планета Lost Guardia — не что иное, как родина легендарного Мастера Фунзанга и хранилище записей о его последнем и главном открытии — Astral Dominae. Легенда об Astral Dominae уходит в прошлое тысячелетие. Фунзанг, величайший художник всех времен и гениальный ученый, открыл секрет всемогущества — секрет, позволяющий создавать и разрушать миры и вдыхать жизнь в мертвую материю. Мастер понимал, что открытие нужно сохранить в тайне, ибо любой, постигший его, стал бы равен в своем могуществе богам. Создатель оказался перед выбором: или уничтожить свое детище, труд всей жизни, или спрятать так, чтобы оно не попало в плохие руки. Фунзанг выбрал второй вариант, зная что день, когда мир будет готов принять его открытие, в конце концов наступит. Легенда гласит, что он создал звездную сферу Astral Dominae и поместил секрет внутрь нее. Своей вновь обретенной властью он создал новую планету и дал ей символическое имя — Guardia. Сам же Мастер, сотворив этот мир и населив его живыми существами, стал богом. Где именно Фунзанг оставил артефакт — неизвестно, но он составил карту, разделил ее на множество частей и разбросал их по всей территории планеты. Убедившись, что местоположение Astral Dominae надежно укрыто, Мастер навсегда исчез.



Так вот, после того, как в шестой серии **Wizardry** — «The Bane of the Cosmic Forge» — Космическая Кузница была украдена Ядовитым Королем (Bane King) и Колдуном Ксорфитусом (Xorphitus the Wizard), Лорды уже не могли сохранять местоположение планеты в тайне, и новости о том, что легендарное творение Фунзанга — не миф, разлетелись по всей галактике. Одним из тех, кто пустился на поиски артефакта, был загадочный звездный скиталец, известный как Dark Savant, путешествующий по самым дальним окраинам космоса на своем черном корабле. Немногие знали, кто он такой на самом деле, но все знали о его могуществе и о том, что он ни перед чем не остановится в достижении своих целей.

Теперь немного геополитики. В обитаемой галактике на тот момент было два основных соперника — две доминирующих расы. Воинственные и чтящие закон Umpani — отважные толстокожие существа, обладающие огромной военной мощью и при этом честные и надежные торговцы. Другой народ — жуткие и беспринципные T'Rang — отвратительная паукообразная раса, берущаяся за любые грязные дела, лишь бы заказчик платил денежки. Под контролем Т'Рангов находится крупнейшая в галактике торговая сеть. Эта публика не остановится ни перед чем, и, заключив контракт, Т'Ранги всегда выполняют все условия, независимо от моральной стороны задания. Умпани и Т'Ранги люто ненавидят друг друга. Однако кое-кто подозревает, что между ними есть определенные договоренности, направленные на поддержание существующего торгового равновесия и, соответственно, — цен на товары, установленных этим картелем. Ходит слух, что на самом деле Т'Ранги помогают Dark Savant'у в поисках планеты, созданной Фунзангом. Очевидно, что если Т'Ранги участвуют в этом предприятии, то и Умпани не могут остаться в стороне, ибо понимают, что попади Astral Dominae к их конкурентам, — плохо придется всем.

Есть еще одно действующее лицо нашей истории — девушка по имени Vi Domina — могучая и смертельно опасная воитель-





ница, по слухам — дальний потомок самого Фунзанга. В какой-то момент ее жизненный путь пересекся с путями T'Рангов, и вскоре после этого она попала под покровительство Dark Savant'a. Никто не знает, была ли ее связь со Злым Властелином добровольной или вынужденной, но известно, что девушка владеет неким ключом к секрету Astral Dominae.

Возвращаясь к Затерянному Стражу — миру Lost Guardia. Хотя в основном планету населяют первобытные и примитивные аборигены, есть основания подозревать, что где-то на ней существует высокоразвитая технологическая цивилизация. Седьмая серия **Wizardry**, «Crusaders of the Dark Savant», как раз и начинается с высадки партии приключенцев на планету-хранилище Astral Dominae. Необходимо опередить всех соперников, включая главного — Dark Savant'a, и, соответственно, — спасти вселенную. В поисках артефакта мы истоптали эту планету вдоль и поперек, положили тысячи врагов и помогли сотням друзей. Однако, несмотря на все наши усилия, Злодей завладевает Звездной Сферой и бежит с планеты. Вот такой печальный конец. Аккурат с этого момента и начинается действие восьмой серии.

Итак, Dark Savant исчез в неизвестном направлении. Две конкурирующих расы, T'Rang и Umpani, а также ваша храбрая партия устремляются вдогонку. События Wizardry 8 разворачиваются в основном на окраинной планете Dominus. Многие дороги сошлись нынче на Доминусе, и многие древние секреты скоро будут раскрыты. Столица планеты, на которую вы прибываете, называется Arnika. Это родина самой возвышенной и цивилизованной во вселенной расы — Higardi. В обычное время Арника — мирный коммерческий центр, но как раз времена нынче — совсем необычные. Слухи о грядущих потрясениях привлекли на Доминус самых разнообразных странников. Поначалу Хигарди были рады пришельцам и даже позволили представителям народа Mook построить исследовательскую станцию в своем городе. А затем на Черном Корабле прибыл Dark Savant, он же Темный Ученый и Самый Плохой Парень предыдущих серий. Dark Savant немедленно закрыл космопорт Арники и расстреливает все корабли, которые пытаются приземлиться. Его армия (Savant Troopers, ох сколько же сотен их я положил в **Wizardry** 7!) вошла в Арнику и ищет какой-то безымянный артефакт. А еще злодей воздвиг высоченную башню на краю города, чтобы окончательно запугать население и подчинить его своей воле. Ныне от Арники осталась лишь тень. Ратуша лежит в руинах, космопорт закрыт, а большинство жителей в ужасе разбежались. Savant Troopers патрулируют улицы, однако те немногие храбрецы, кто еще остался в городе, по мере сил помогут путнику, забредшему в это проклятое место.

Вот и вся предыстория. Вам понравилось? Поехали дальше.

КТО МЫ, ЧТО МЫ...

Ролевая система **Wizardry** по праву считается одной из лучших среди компьютерных игр. В качестве доказательства приведем сухие цифры: 11 рас, 15 классов, 3 группы умений — оружейные, физические и умственные, 8 параметров — 4 физических и 4 ментальных. Впечатляет? А теперь вообразите, что все это сумасшедшее многообразие идеально сбалансировано и дает игроку возможность ДЕЙСТВИТЕЛЬНО подобрать команду, оптимально соответствующую его стилю, темпераменту и эстетическому вкусу. Конкретнее? Пожалуйста! Начнем с рас.

Human
Люди — эталон, с которым принято сравнивать всех остальных. Все параметры сбалансированы, нет ни особых преимуществ, ни слабостей.

Elves
Эльфы — невысокие, остроухие (и чего все так прикопались к их ушам?!), проворные и с широкой улыбкой. Отличный интеллект делает их лучшими магами.

Dwarves
Карлики — невелики ростом, но очень сильны, благочестивы, любители всевозможных приключений. Ведут происхождение от существ, живущих в лесах и пещерах. Превосходные бойцы и священники.

Gnomes
Гномы — подземный народ, невысоки, физически крепки, сильны и проворны. Исключительно набожны и жадны до знаний.

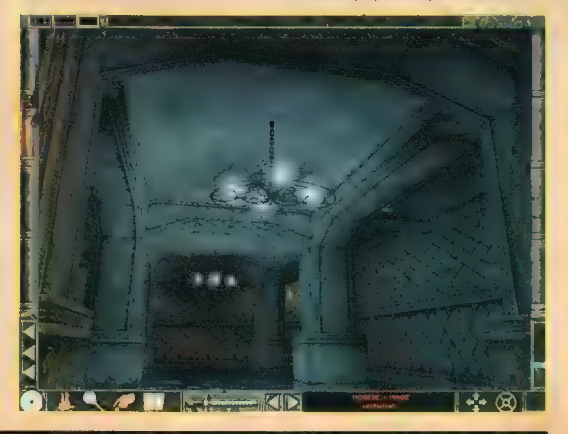
Hobbits
Маленькие и пухленькие хоббиты очень ловки и виртуозно владеют своими пальцами. Эти очаровательные консерваторы всегда дружелюбны и гостеприимны. Превосходные воры.

Faeries
Феи — крошечные, утонченные, ловкие и прелестные существа. Armor Class фей невелик, но не в нем их сила. Не годятся на роль воинов, но незаменимы в качестве магов и воров.

Lizardmen
Люди-ящеры — змееподобные существа с неясным происхождением. Умеют разговаривать и ходят на задних конечностях. Не умны и не красивы, зато быстры, крепко сложены и не дураки подраться. Превосходные бойцы.

Dracons
Загадочная раса — гибрид человека и дракона. Всегда себе на уме, все поступки продиктованы только личными соображениями. Драконы мощны, ловки и сильны, отличные рейнджеры, воры или бойцы. Кроме того, могут дыхнуть на врагов кислотой.

Rawulfs
Преданные и могучие существа, происходящие от разумных двуногих собак.





Покрыты мехом, сильны, ловки, благочестивы, тянутся к знаниям. Отличные священники.

Felpurrs
Люди-коты — быстры, ловки, умны и красивы. Ходят на задних лапах, с ног до головы покрыты роскошной гривой.

Mooks
Муки… моя любовь по предыдущей серии. Прирожденные псионики, таинственная магическая раса. Исключительно умны, сильны и обаятельны.

Переходим к классам или профессиям. Их, повторю, 15, и вам придется изрядно повозиться, чтобы добиться в своей партии надлежащего баланса мускулов, магии и таких спецспособностей, как вскрытие замков, изготовление технических приспособлений (gadget-making) и даже музицирование!

Alchemist
Смешивая реагенты и делая пассы руками, Алхимик управляет законами природы. В отличие от всех других магов, он колдует, не произнося заклинаний вслух. И когда все волшебники парализованы спеллом «Тишина», Алхимик может так плеснуть врагу кислотой в физиономию, что мало не покажется.

Bard
Бард кастует боевые заклинания, используя свои музыкальные инструменты. За годы странствий по пыльным дорогам он изучил множество ремесел и навыков, включая различные воровские приемчики.

Bishop
Магистры древнего знания, знатоки божественных энергий и магии. Епископы используют заклинания всех четырех магических и двух клерических школ, зато уровни получают медленнее, чем другие классы.

Fighter
Бойцы — сильные, использующие любые виды оружия и доспехов, — необходимый элемент любой ролевой игры.

Gadgeteer
Изобретатель — новый класс. Способен комбинировать предметы и мастерить смертельно опасное вооружение. Особенно хорошо управляется с высокотехнологичным оружием, вроде огнестрельного.

Lord
Борцы за справедливость, прирожденные лидеры. Сражаются как файтеры, лечат как священники.

Mages
Тщедушны, хрупки, ограничены в выборе оружия и доспехов. Если магов не прикрывать мощными воинами, они быстро того… Однако со временем именно маги становятся основной ударной силой. Не отвлекаются на всякую ерунду типа боевых, воровских и священнических умений, поэтому заклинания учат быстрее всех.

Monk
Бродячие мудрецы, специалисты по самозащите без оружия. Умеют прятаться, наносить врагам критические удары (двойной урон), а на высоких уровнях получают доступ к псионике.

Ninja
Бесшумные смертельно опасные убийцы, сочетают боевые умения монахов с воровскими навыками. На высоких уровнях получают доступ к алхимической магии.

Priest
Священники — мастера лечения и защитной магии. Они также не чураются боевых искусств, хотя используют только тупое оружие и ограничены в выборе брони.

Psionic
Их ментальная энергия настолько сильна, что псионики трансформируют ее в заклинания. Смутить, зачаровать противника или прочесть его мысли — пустяк для этих ребят.

Ranger
Лесная глухомань — их дом родной. Отличные разведчики, лучники и неплохие маги.

Rogue
Специалисты по вскрытию замков и разминированию ловушек. С легкостью обчищают карманы, прячутся в тени и наносят смертельные удары сзади.

Samurai
Строгая дисциплина и многолетние тренировки сделали самураев непревзойденными мастерами меча. Имеют некоторый доступ к магии.

Valkyrie
Особый класс, доступный только женским персонажам. Любимое оружие — копье, кроме того, валькирии неплохо разбираются в священнической магии.

Вас впечатлил это список? Тогда слушайте дальше. Каждый герой будет наделен индивидуальностью. И саркастичные ремарки утонченного лорда, и бессвязная речь тупого угрюмого лизардмена будут соответствовать игровой ситуации и характеру персонажей (вспомните Jagged Alliance 2 и вы все поймете!). Более того, черты характера ваших подопечных можно выбирать самостоятельно, и ничто не помешает вам создать эксцентричного мага, лукавого вора или невозмутимого файтера, а также наделить их соответствующими голосами. Вообще, процесс генерации персонажа полностью переделан по сравнению с предыдущими сериями. Теперь он проще для новичков и одновременно дает больше возможностей умудренным ветеранам. Некоторые скиллы переименованы так, что сразу ясно, что они означают (например, раньше было два воровских умения, Legerdemain и Skullduggery — ловкость рук и надувательство, и попробуй без мануала разберись, который отвечает за воровство, а который — за вскрытие замков). Появилась возможность самому выбирать требуемое сочетание расы и класса (да, да, раньше этого не было!). Вам нужна фея-ниндзя? Пожалуйста! Система определения статистик с помощью бросков кубика заменена возможностью вручную распределять очки (как в Planescape: Torment).





Каждый класс отныне имеет свой «природный» навык, которым он владеет лучше других, и ряд уникальных спецспособностей. Воры стали лучше драться, файтеры отныне — настоящие боги войны: ни один гибридный класс не превзойдет их в бою. Добавлены уникальные магические предметы, доступные только представителям определенного класса. Стала более сбалансированной система получения новых уровней и процедура смены профессии. Скиллы улучшаются как от постоянного использования, так и при переходе на новый уровень. При получении уровня растут также количество хит-пойнтов, магическая сила и выносливость.

Теперь — бальзам на сердца ветеранов-ролевиков. Персонажей можно импортировать из 6-ой и 7-ой серий, даже если вы их не закончили. Герои перейдут в новую игру со всеми своими навыками, но их уровень будет понижен до нужного значения (хотя импортированные партии, разумеется, сильнее вновь созданных). Известно, что они даже сохранят некоторые (именно некоторые!) предметы экипировки. Впрочем, начать игру с героями 50-го уровня было бы так скучно!

К партии смогут присоединяться до двух NPC. Пока они с вами, вы полностью контролируете их действия, они принимают участие в сражениях, получают уровни и используют снаряжение, которое вы им даете. Однако у них — свои мотивы, и в какой-то момент NPC могут покинуть вашу партию. А как их набирать? Элементарно, ведь вы можете поговорить с любым разумным и не слишком враждебно настроенным существом. Теоретически эти два неигровых персонажа не должны принадлежать к враждебным друг другу расам, однако нынче на Доминусе возможно все…

Вообще говоря, извечный вопрос: кого брать — бойцов или магов, дракониров или фей? — стоит в игре очень остро, и каждый решает его в соответствии с личными предпочтениями. Бойцы быстрее получают уровни, нацепляют на себя любое барахло, снятое с врагов, бьют сильно, здоровьем не обижены и т.д. Но! По мере их развития, бонусы, получаемые с каждым новым уровнем, становятся все менее заметными. А вот маги и клерики — совсем наоборот. Вначале они валятся от любого дуновения, доспехов и оружия для них не сыщешь, уровни получают медленно, мана быстро кончается… Но зато прокачанный маг — это нечто! У него есть спеллы на все случаи жизни, он товарищей из могилы достанет и перенесет в таверну отдохнуть.

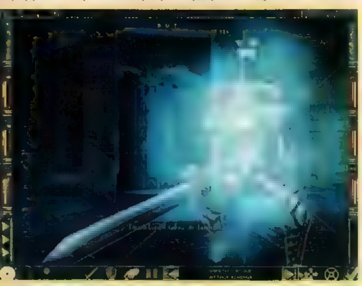


Плюс необходимо учитывать еще один ВЕСЬМА существенный момент — самый сильный удар оружием может элементарно промахнуться! С заклинаниями ситуация иная: против них в большинстве ролевых систем кидаются спас-броски. И практика показывает, что при любом раскладе заклинания работают как минимум вдвое эффективнее, чем мечи и стрелы. А какой кайф найти для мага редкое колечко или шляпу :). Никакой супермеч не доставит вам столько радости. Из всего сказанного выше можно сделать вывод, что автор тяготеет к магам и предпочитает именно их. Правильный вывод, но напоследок подкину еще чуток информации к размышлению. Пройдя Baldur's Gate, я посмотрел и записал, какой процент от всех монстров, истребленных партией, приходится на каждого ее члена. А состав группы был такой: 3 мага, клерик, вор и рейнджер (Kivan). Так вот, на долю рейнджера пришлось 82% ВСЕХ убитых монстров (!!!). Вот тебе и маги.... Впрочем, не все так просто: Baldur's Gate — игра в реальном времени. У бойцов выше инициатива, они тратят меньше времени на удар или выстрел, чем маги — на сложное заклинание. А например, в Might & Magic 6/7 эффективность магов была на порядок выше, чем у файтеров. И при пофазовой системе боев в **Wizardry 8** (подробнее про эту систему — в следующем разделе) КАЖДЫЙ член группы сможет в течение раунда предпринять какое-то действие, то есть волшебники и рубаки будут уравнены. В любом случае имейте в виду, что в партии АБСОЛЮТНО НЕОБХОДИМ персонаж с воровскими умениями, причем я лично посоветовал бы взять именно Rogue. В противном случае приготовьтесь тратить по 30-40 попыток на открывание каждого сундука.

...И ВЕЧНЫЙ БОЙ

Сражения в **Wizardry 8** — это большая отдельная песня. Они сочетают стратегию, магию и старый добрый hack&slash. Прежде всего, трехмерный движок теперь позволяет издалека увидеть монстров и принять решение — драться или попытаться незаметно ускользнуть (в предыдущих сериях, когда вы двигались по клеточкам, монстры нападали из ниоткуда). Нападение возможно с любой стороны, поэтому принцип «бойцы впереди, маги сзади» уже не работает. В этой связи в игру включен специальный редактор формаций, с помощью которого вы выставите нужные фигуры в авангард, прикроете фланги и тыл и, наконец, засунете кого-нибудь в центр. Как узнать, что сзади крадется монстр? Если у кого-нибудь из ваших героев развит навык «scouting», и он что-то заметит, то немедленно даст вам знать. Кроме того, на карте как на радаре будет показано местоположение монстров, которых вы уже засекли.

Система боев будет по-прежнему фазовая, ибо корректно управлять шестью персонажами в реальном времени немыслимо. Что это за система такая? Попробуем разобраться. В пошаговых системах сражения сначала по очереди ходят наши, потом — ваши. В фазовом бою очередность действий внутри одного раунда определяется инициативой героя, его скоростью, используемым оружием и рядом других факторов. Вначале вы на паузе отдаете приказы своим подчиненным — бить, стрелять, колдовать, пить и т.д. (монстры в это время тоже определяются с дальнейшими действиями). После этого вы нажимаете кнопку Start, и компьютер подсчитывает результаты, наглядно демонстрируя вам сражение, удар за ударом. Подрались — снова пауза, раздача приказов, и опять понеслась нелегкая. Однако специально для тех, кто не представляет себе жизни без реал-тайма, дизайнеры включили в игру систему «Continuous Combat». Что это такое — пока неясно, но, по словам авторов, эта штука сочетает быстроту и удобство (?!) боя в реальном времени с аккуратностью походовой системы.







В сражениях вы сможете применить более 90 заклинаний, из них более дюжины — абсолютно новых. У каждого заклинания есть семь уровней мощности. То есть, допустим, заклинание лечения 1 уровня стоит 4 маны и лечит 5 хит-пойнтов. Но герой, овладевший 2-м уровнем Божественной магии, может вложить в этот спелл 8 единиц маны и, соответственно, вылечить уже 10 хит-пойнтов. **Wizardry 8** включает шесть магических школ: Земли, Воздуха, Огня, Воды, Божественную и Ментальную. Все заклинания ярко анимированы и включают эффекты динамического освещения. Они могут действовать на конкретного противника, на всех врагов разом, могут иметь эффект взрыва и т.д. Помимо заклинаний, для умерщвления противников доступны сотни видов оружия и магических предметов, а также более десятка боевых приемов: колющие, рубящие, оглушающие, круговые удары, возможность скрыться в тени и врезать сзади, кислотное дыхание и т.д. Возможность настраивать горячие клавиши под любимые удары сильно упростит управление всем этим хозяйством. А чтобы было совсем весело, персонажи станут оживленно комментировать каждое интересное событие. И последняя деталь — в бою теперь можно двигаться, судя по всему — наподобие Might & Magic 7.



БРАТЬЯ МЕНЬШИЕ

После того, как мы рассказали столько всего интересного про бой, читатели уже, наверное, подпрыгивают от нетерпения: «А кого? Кого мочить-то будем?!» Монстры будут, монстров будет много, новых монстров будет очень много. В сериале Wizardry всегда практиковался следующий прием. Допустим, есть раса крысолюдей — Ratkins. Так вот, вам могли встретиться: просто Ratkin, Ratkin Thief, Ratkin Bandit, Ratkin Ranger и даже... Ratsputin! В новой игре будет более сотни ТИПОВ монстров и более 300 их разновидностей. Естественно, все твари — глубоко полигональные. Чтобы вы могли составить хоть какое-то представление о местном зверинце, назовем некоторых наиболее интересных представителей.

Death Lord
Созданная некромантами нежить. Охраняют тайные гробницы и покинутые руины. Death Lord способен в одиночку перебить целые армии. К счастью, встречаются не часто.

Depth Dweller
Населяют островной город Bayjin. Быстро размножаются, кормятся в основном рыбой.

Lava Lord
Жуткие огненные полужидкие существа. По слухам — служат демонессе Al-Sedexus.

Mook
Да, да, любознательные и миролюбивые Муки, которых можно брать в партию, тоже выступают в качестве монстров. Они прибыли на Доминус, чтобы проверить странную легенду о людях, ставших богами, и оказались вовлечены в борьбу с какими-то силами, домогающимися того же самого знания.

Rapax Guard
Их ненавидят все остальные обитатели Доминуса. Этот народ рассматривает все остальные расы как помеху на своем пути. Поклоняются богине демонов Аль-Седексус.

Roach
Гигантские тараканы, размером почти с человека. Не очень агрессивны, но сожрут любого, кто вторгнется в их норы.

Savant Henchmen
Омерзительные биомеханические существа, созданные Dark Savant'ом, его непобедимые солдаты, которые держат в подчинении жителей Доминуса, пока их господин ищет возможность взойти на Космический Круг.

Umpani
Уже упоминавшаяся раса торговцев-экспансионистов, распространившая свое влияние на мириады миров, используя как торговлю, так и военную силу. Их девиз — «Ответственность — Власть — Победа». Умпани — главные конкуренты паучьих детей Т'Рангов и Dark Savant'а.

И КАК ЖЕ ВСЕ ЭТО БУДЕТ?

Будет круто, можете не сомневаться. Просто пробежимся по анонсам разработчиков. Полностью трехмерная графика с поддержкой 3D акселераторов. Движок обсчитывает динамическое освещение, смену дня и ночи, прозрачные окна и т.д., все в high color. Плавное передвижение и повороты (при этом никакого бега и прыжков с выступа на выступ, это вам не Tomb Raider). Трехмерные эффекты — не просто украшательство, а действительно важные элементы игры. Обещана также поддержка технологии 3DNow! Разрешение экрана лимитировано только мощностью вашего акселератора. Системные требования: Pentium II/Celeron 233, 64 MB RAM, 3D ускоритель.

Теперь о самом процессе. Игровой мир **Wizardry 8** включает более дюжины больших локаций (с многочисленными подземельями и подуровнями), а также гигантские пустоши. Во все здания, храмы и магазины можно зайти, вся внутренняя обстановка выполнена в 3D. Пересекать моря и океаны можно на кораблях... если вам удастся нанять судно или украсть его. Как и в предыдущих сериях, вам придется самим печатать свои реплики, причем некоторые ключевые слова и целые фразы можно вешать на горячие клавиши. Коренным образом улучшен интерфейс вскрытия дверей и сундуков (УРА!!! в прошлых сериях это был просто ужас какой-то!). Пойдя навстречу широкой общественности, разработчики ввели наконец автокарту (УРРА!!!!!) с возможностью масштабировать ее и делать пометки, так что скилл Mapping теперь не нужен. При желании вы можете убрать с панели интерфейса портреты персонажей, и тогда окно в мир будет занимать 95% площади монитора, при этом вся важнейшая информация останется на экране. Многопользовательского режима не будет, и слава Богу — онлайновых RPG у нас множество, а **Wizardry** — одна! Концовок будет много. То есть не несколько, а МНОГО и, судя по всему, — совсем разных! По словам разработчиков, игра будет настолько демократичной и доступной для освоения, что народ, ни разу не игравший в RPG, может начать свою ролевую карьеру именно с нее. И это при том, что самые ортодоксальные и хардкорные ветераны просто обязаны сыграть в Wizardry 8, иначе они потеряют право носить этот титул! На вопрос об играбельной демо-версии авторы отвечают уклончиво: если и будет, то ближе к релизу, когда решится вопрос с издателем, плюс она будет весить как минимум 100 Mb.

НАПОСЛЕДОК

Друзья, читая мои восторженные дифирамбы еще не вышедшей игре, вы наверняка не раз и не два усмехались: наивный, он верит обещаниям девелоперов, он полон оптимизма... Господа, вы будете смеяться, но я действительно верю! Потому что это SirTech и потому что это — **Wizardry**! Эта игра не может оказаться плохой, эта фирма действительно не вяжет веников, а уж если свяжет — то ОЧЕНЬ фирменный! Они не подвели нас с Jagged Alliance 2. И главное в данный момент — чтобы **Wizardry 8** все-таки была закончена и издана, и тогда... несколько недель, а то и месяцев непрерывного кайфа нам всем гарантировано.

СИ REVIEW



DARK REIGN II

Платформа: PC
Жанр: 3D-RTS
Издатель: Activision
Разработчик: Pandemic Studios
Онлайн: http://www.pandemicstudios.com/
Дата выхода: I-II квартал 2000

Интересно, будет ли когда-нибудь разгадана загадка того, почему продолжения, как правило, оказываются хуже оригиналов? Касается это буквально всего: кинофильмов, радиопостановок, комиксов и даже компьютерных игр.

Вячеслав Назаров

Не будем сейчас вспоминать редкие исключения, такие как культовые Terminator 2: Judgment Day и Doom II, также как и не станем занудно перечислять отстойные проекты, появившиеся благодаря успеху своих старших братьев, сестер и прочих тещ. Ведь давно известно, что на детях талантливых родителей (хороших фильмов/угарных игр/подставить по вкусу) природа отдыхает. Вместо этого давайте взглянем на происходящие вокруг нас события более глобально. Несколько лет назад пара игр породила настоящий бум на рынке игр в доселе не слишком популярном жанре RTS. Имена этих героев, конечно же, Warcraft II и Command & Conquer. Услышав волшебную мелодию золотых слитков, звенящих в карманах широких штанин успешных конкурентов, разработчики принялись наперегонки ваять клоны всемирных хитов. Стоит ли удивляться тому, что из всех выпущенных «творений» лишь сотые доли процента оказались достойными хотя бы времени, потраченного на открывание коробки, инсталляции и последующих комментариев на русском народном языке. Впрочем, слава Богам компьютерного Олимпа, и среди этих сотых долей оказались особи, достойные гордого звания RTS-хит. Именно так можно назвать игру **Dark Reign**. Вполне возможно, что по своей популярности она бы затмила Westwood'ский дуэт «C&C и Red Alert», но то, что Австралия (где и создавался проект) находится где-то на краю света, сыграло с ней злую шутку. Редкий почтовый голубь с пресс-релизом долетал до большой земли, не говоря уже о кенгуру, которые, будучи обвешанными рекламными проспектами, так и не смогли перепрыгнуть даже на соседнюю Новую Зеландию. Но разработчики учли свои ошибки, которые было решено исправить во второй части игры — в **Dark Reign II**. Для этого они, собрав свои вещи и попрощавшись с родными австралийскими аборигенами, отправились в США, где и закипела-забурлила-заклокотала работа над новым проектом, которым станет даже не продолжением **Dark Reign**, а логическим вступлением к нему.

ЭТО СЛУЧИТСЯ ВЧЕРА

Как вам всем наверняка хорошо известно, к 2512 году Земля превратится в пустыню. Почти голую, почти безжизненную. Но тем не менее в ней будут встречаться люди. По большей части грустные и несчастные. Ведь несмотря на некоторые успехи человечества в области всего, ресурсы планеты уже практически полностью исчерпаны. Впрочем, страдают от этого далеко не все. Представители элиты уже давно живут под огромными куполами, где наслаждаются жизнью, которая оказывается для них прекрасной и удивительной. Для несчастных же пролетариев, которым не нашлось места в комфортных городах, жизнь, как правило, скорее удивительна, нежели прекрасна. Не имея защиты от радиации, кислотных дождиков и прочих прелестей, по поводу которых вы можете получить подробную консультацию в своем местном отделении Greenpeace, простые труженики страдают изо всех сил под открытым небом. Беды их ужасны. Например, если раньше волосы большинства из страдальцев были сухими и безжизненны-





ми, то недолгое проживание в пустыне делает их сырыми и шевелящимися даже без применения Head & Shoulders'ов.

Но, несмотря на все невзгоды, человечество не стало вымирать, как это было задумано матушкой-природой. Вместо этого общество в XXVI веке стало стремительно изменяться. В результате появились кланы, в наше время известные под хитроумным названием «социальные институты». На пустынных землях **Dark Reign II** появились замкнутые сообщества священников, торговцев, бандитов и борцов с ними, даже чуть было не возродилась пионерская организация, но из-за потери технологии завязывания галстуков она быстро почила в бозе. Жизнь в среде опустившихся интеллигентов была трудна и опасна. Тяжелее всего приходилось, конечно же, молодым и красивым девушкам, от которых нельзя было оторвать глаз — в этом случае от них пытались оторвать хотя бы уши. Вообще, все вопросы в безумном мире решались с позиции силы, что приводило к бесконечным войнам между кланами.

Не все было замечательно и в куполах-мегаполисах. Привыкшие к комфорту, ничегонеделанию и хорошему пиву жители городов стали полностью зависимыми от JDA (Jovian Detention Authority) — организации, обеспечивающей их спокойное и безопасное существование. Первоначально создававшаяся для перемещения опасных преступников с земли на лунные колонии JDA очень быстро превратилась в фактически независимую от новоявленных правительств структуру. К началу XXVI века число людей, ежедневно отправляемых аналогами российских конвойных войск в путешествия с эротическим уклоном, стало стремительно расти. Но даже нес-





мотря на все попытки повторить 1937 год, численность населения решительно не хотела уменьшаться. И очень скоро стало ясно, что превратившаяся в настоящую армию JDA является единственной преградой для жителей пустыни, рвущихся насладиться плодами цивилизации, в изобилии растущих в мегаполисах. До Великой Войны оставались считанные дни...

РАНЬШЕ ВСЕ БЫЛО ТРЕХМЕРНЫМ

В отличие от своего предшественника, впрочем, события в котором разворачиваются после окончания войны в новом проекте Pandemic Studios, **Dark Reign II** окажется полностью трехмерной игрой. Причем новый движок, который создавался разработчиками в тайне от всего мира, обещает предоставить виртуальным полководцам весьма интересные возможности. Например, игроки смогут наблюдать за происходящими баталиями практически из любой точки. В **Dark Reign II** можно будет отдать своему бойцу приказ повторить подвиг Александра Матросова и затем любоваться кровавым финалом прямо из-за плеча подчиненного. Впрочем, приверженцы классического панорамного вида также не будут разочарованы: на полностью трехмерном поле боя они смогут руководить войсками в старом добром стиле «ткни мышом — покажи куда идти». При этом в любой момент полководцы смогут увеличивать или уменьшать масштаб карты, как угодно изменять угол камеры, чтобы как следует рассмотреть воинов или полюбоваться элементами ландшафта: скалами, деревьями, трупами врагов. Интересно, что наслаждаться красотами и чудесами **Dark Reign II** возможно не только в воздушной стихии, но и под водой, которая, несмотря на все катаклизмы, произошедшие на планете к 2512 году, осталась кристально чистой и прозрачной.

В **Dark Reign II** свою трехмерность станет демонстрировать не только неодушевленная природа, но и те объекты, которые по недоразумению еще подают признаки жизни. Кроме того, абсолютно все предметы, по мнению разработчиков, обладают «поразительно большим» числом полигонов, в чем всем желающим предлагается убедиться, глядя на скриншоты. При этом в игре точно соблюдаются пропорции и масштабы всех юнитов и зданий: солдаты меньше танков, танки меньше заводов и пароходов, а заводы... просто очень большие. Очевидно, что точная система соответствия размеров привносит новые элементы в стратегию и тактику войны в мире **Dark Reign II**. Уже ни один полководец, даже закончивший Академию при генштабе Министерства Обороны РФ, не отправит отряд пехотинцев, вооруженных мушкетами, на пару десятков вражеских танков, поскольку максимум, что они смогут сделать — это лишь испачкать гусеницы вражеской техники своими внутренностями.

Не забыли пандемонические программисты поработать и над системой взрывов и освещения сцен. С этой точки зрения **Dark Reign II** вполне может соперничать с лучшими играми всех времен и народов (конкретизировать не буду: их имена и так слишком известны, чтобы произносить вслух). В частности, визуальные эффекты, которыми сопровождается смена дня и ночи, а проще говоря закат и рассвет, вызывают в душе самые нежные чувства, заставляя посылать легионы солдат на верную смерть во имя добра, справедливости и абсолютной власти над миром. Благодаря технологии Multi-Resolution Mesh (MRM), купленной у любителей быстрого счета из компании Intel, вся «сверхреалистичная детализация не вызывает снижения скорости работы программы». В результате применения в **Dark Reign II** столь хитрых разработок игра будет вполне сносно работать и на низкопроизводительных компьютерах, поскольку MRM может легко варьировать детализацию, сокращая и увеличивая число полигонов, используемых в сцене, в зависимости от ее значимости. К сожалению, настройке система приоритетов MRM'а не поддается. Впрочем, в любом случае знание основ функционирования **Dark Reign II** не освобождает игроков от необходимости иметь в чреве своего домашнего любимца какой никакой 3D-акселератор.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА ВИРТУАЛЬНОЙ ВОЙНЫ

Создавая **Dark Reign II**, разработчики, по их словам, мечтают сделать игру, которая позволит всем желающим почувствовать себя командирами настоящих армий, сражающихся в реальном мире. Например, на протяжении порядка 25 стандартных миссий за каждую из противоборствующих сторон виртуальным генералам представится возможность испытать свои полководческие таланты во время ночных баталий. Ну а игрокам, воспитанным в страхе перед темнотой, остается лишь стараться завершить все военные дела до того, как Солнце скроется за горизонтом. В **Dark Reign II** такой вариант поведения вполне возможен. Трехмерность карт, где будут вестись боевые действия, также накладывает отпечаток на генеральную линию стратегии, проводимую любителями военных развлечений. Иными словами, для достижения своих целей им в обязательном порядке придется учитывать особенности ландшафта. Так, например, хотя можно славно замаскировать в непроходимом болоте, правда, перед этим надо подумать, как вытаскивать бойцов из топи, а артиллерию очень неплохо размещать на возвышенностях, чтобы перекрыть подступы к родной базе. Особо опытные стратеги, узнав о приближении вражеского обоза с безалкогольным пивом, за издевательство над древним напитком наверняка организуют засаду в ближайшем овраге. Те же талантливые полководцы при транспортировке уже своих сокровищ скорее всего порекомендуют огнеметчикам сжечь лесок, через который пролегает их путь, чтобы исключить возможность внезапного нападения со стороны противников. Для того, чтобы игроки могли эффективно руководить своими подчиненными, разработчики включили в **Dark Reign II** возможность практически полноценного командования целыми отрядами: сформировав взвод камикадзе, генералы получат возможность вволю поиздеваться над солдатами, заставляя их маршировать в различных построениях и сражаться с неприятельскими войсками как слаженный коллектив единомышленников.

ПРОЖОРЛИВАЯ ВОЙНА

Создатели **Dark Reign II** очень хотят на практике продемонстрировать игрокам правдивость пословицы: «Солдатами не рождаются, солдатами умирают.» По словам Джона Ресника, президента Pandemic Studios, одним из важнейших элементов любой RTS является наличие в ней достаточного количества «пушечного мяса». Именно поэтому горячему австралийскому парню не пришлись по вкусу знаменитые Commandos, где в распоряжение командиров предоставлялась «жалкая кучка спецназовцев», и потеря хотя бы одного из них с большой долей вероятности приводила к провалу миссии. «То ли дело старый добрый Red Alert, где по мановению волшебной мышки на верную мучительную смерть отправлялись многие десятки бойцов,» — мечтательно высказался на пресс-конференции господин президент, светло улыбаясь добрым мыслям. Планируется, что в **Dark Reign II** будут происходить самые кровавые за всю историю 3D-RTS бойни. Конечно, из-за некоторого несовершенства технологии число их участников будет меньшим, чем в обычных стратегиях, но разработчики тем не менее обещают достаточное количество «пушечного мяса» для всех любителей разухабистого веселья.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Перед тем, как отправлять в фантастическую мясорубку своих подчиненных, неплохо было бы познакомиться с ними поближе. К сожалению, разработчики до сих пор не объявили полный перечень юнитов, которые встретятся в **Dark Reign II**. Однако под угрозой физической расправы они все же выдали нам некоторую информацию. Главными кандидатами на роль «пушечного мяса» у JDA являются гвардейцы. Хотя кроме них с этой миссией вполне успешно смогут справиться и штурмовики. Среди пришельцев из пустыни ближе всего к ним по уровню развития стоят «громыхалы» — пехотинцы, вооруженные лазерными ружьями и способные форсировать небольшие водные преграды. Тяжелая пехота Сил Объединенных Кланов представлена «Иудами», которые отличаются особой жестокостью и не слишком высокой сообразительностью. Так, если заглянуть в полевой госпиталь, то в истории болезни многих из них можно прочесть такие перлы, как: «Одиннадцать пулевых ранений в голову. Мозг не задет.» От них в корне отличаются экипажи «Больших Братьев» — тяжелых штурмовых танков. Эти философы любят наблюдать за окружающим миром, который постоянно преподносит им сюрпризы. Впрочем, это не удивительно. Ведь кому как не водителям танков может посчастливиться увидеть под гусеницей своего питомца самый большой по площади мозг или хотя бы самую длинную двенадцатиперстную кишку?

Чтобы бойцы спокойнее относились к тяготам войны и не бегали по любому поводу в самоволки к личным психоаналитикам, в составе каждой армии **Dark Reign II** будут присутствовать «медики». Люди в белых халатах, обладая специальными технологиями и волшебными порошками, имеют возможность наделить практически любого воина уникальными способностями. Например, с помощью мухоморов даже отъявленные пацифисты превращаются в саблезубых кроликов и отправляются сеять разумное, доброе, вечное до тех пор, пока не кончатся патроны или враги.

Несмотря на то, что в новой игре разработчики делают акцент на пехотообразной силе, в **Dark Reign II** встретится немало техники. Причем подобные встречи состоятся не только на земле, но также в воздухе, в воде и даже под водой. Для этого в игру обещают включить танки-амфибии, подводные лодки и дирижабли.

ВСТРЕТИМСЯ В 2512 ГОДУ

Разумеется, ни одна RTS, будь она хоть трижды трехмерна, никогда не добьется народной любви, если в ней будет отсутствовать нормальная поддержка режима многопользовательской игры. Понимая это, разработчики включили в **Dark Reign II** целую кучу возможностей для выяснения отношений со своими заклятыми друзьями. Вплоть до восьми игроков смогут сражаться за обладание священным артефактом в Capture the flag или вспомнить золотое детство, поучаствовав в увлекательной игре «Царь горы». Любители резни наверняка предпочтут состязание под романтическим названием «Кровавая могила смерти, полная крови», победителем в котором оказывается тот, кто первым совершит 100 убийств. Разумеется, будут присутствовать в **Dark Reign II** и классические «каждый-сам-за-себя» и co-operative сражения.

Как можно увидеть, новый проект Pandemic Studios не претендует на сверхоригинальность. **Dark Reign II** — это всего лишь попытка объединить в одной игре современные технологии и классические основы RTS. Благодаря ей мы, может быть, снова сможем окунуться в атмосферу знакомых с детства баталий и забыть обо всем, что происходит вокруг нас. А это очень важно. К тому же есть только одна вещь, которую нельзя купить даже за все богатства мира... Живой динозавр!

Врезка. «В движке **Dark Reign II** мы хотели объединить все лучшее, что было создано в RTS и 3D-играх с перспективой от третьего лица. Но большинство из встречавшихся нам движков были оптимизированы для вида от первого лица, а это было совсем не то, что нам нужно. Поэтому мы решили начать все с нуля, и первым шагом на этом пути стало то, что в ходе долгих раздумий нашими доблестными работниками были отгрызены все ручки в офисе, вырвано немало волос и выпиты все запасы уксусной кислоты», — сообщил в интервью менеджер проекта **Dark Reign II** Грэг Боррад.

СИ PREVIEW

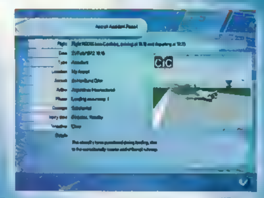


Первый экономический симулятор АЭРОПОРТА


...выбор места строительства...


...покупка земли...


...заключение контракта...


...сообщение о крушении...

Аэропорт корпорация

Корпорация Аэропорт это игра, в которой игрок должен сначала выбрать место строительства , построить, и обустраивать его. В качестве главы аэропорта вам нужно думать о багаже, организации службы безопасности, о состоянии взлетно-посадочных полос, воздушных путях сообщения, циркуляции товара, закусочных и ресторанах, автомобильных парковках, об обстановке и среде и о массе других деталей, которые влияют на благополучие и развитие Аэропорта.

вид из диспетчерской башни

.вид от первого лица

авиалайнер на ВПП

прибытие пассажиров

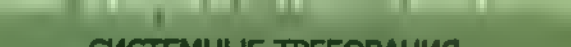
...автостоянка...

...аэропорт изнутри

- Первый в мире экономический симулятор аэропорта
- Камеры обзора из любой точки
- Высококачественная графика
- Режим "прогулки" с камерой от первого лица. Игрок может пройтись по всем зданиям аэропорта, встретиться с работниками, пройтись по магазинам и службам аэропорта.
- Музыка и звуки, создающие реалистичную атмосферу.
- Из маленького пригородного аэропорта в международный центр.
- Построй и улучшай свой аэропорт вплоть до малейших деталей.
- Все объекты в 3D
- Выбор из 75 главных локаций, более 1200 мест полета по всему миру и работа с более чем 200 аэрокомпаниями.







СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

WINDOWS 95/98; Процессор 200 MHz; RAM 16 Мб; Видео 4Mb; Места на жестком диске 300 Мб; CD-ROM 4X

STAR WARS: FORCE COMMANDER



Дмитрий Эстрин

Force Commander уже вот-вот должен выйти. Возможно, игра эта станет новой вехой на творческом пути Lucas Arts, возможно, останется обычным статистом, неотличимым от десятков последних проектов по «Звездным Войнам». По крайней мере, в наших руках оказалась достаточно сырая бета-версия игры, позволяющая сделать определенные выводы, а заодно и поразмыслить над тем, что же такое нам готовится.

Итак, трехмерная real-time стратегия во вселенной «Звездных Войн»... Мы все дружно мечтали о ней. Прежде всего, хочу подтвердить то, что **Force Commander** действительно является таковой, так что, по крайней мере, отчасти наши ожидания оправдались. Принципы игры должны быть до боли знакомы любому, кто хотя бы раз видел тот же Tiberian Sun. Обводим юниты в рамочку и приказываем им либо передвигаться, либо кого-нибудь атаковать. В принципе, ничего нового нет, в отношении игрового процесса **Force Commander** чрезвычайно традиционен и даже, пожалуй, слегка упрощен. Однако об этом мы еще поговорим в свое время.

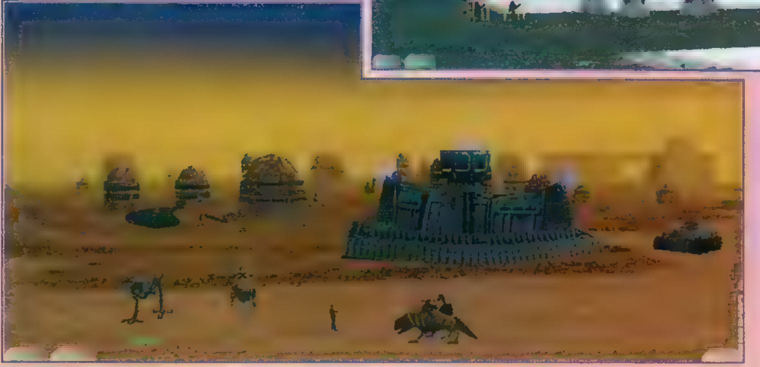
Подобное вступление может навести на мысль о том, что ранняя версия игры произвела на нас плохое впечатление, несмотря на все обещания разработчиков, ожидания критиков и надежды игроков. Этого я не сказал и, пожалуй, не скажу. Как и всякий продукт от Lucas Arts, выходящий в последнее время и эксплуатирующий несчастные «Звездные Войны», **Force Commander**, конечно же, рассчитывался на фанатов... возможно, даже фанатиков фильма, которых, как известно, не мало. Я тоже очень люблю «Звездные Войны», но **Force Commander** в том виде, что достался нам, вызвал у меня очень много вопросов. Разумеется, мы не будем сейчас гневно клеймить **Force Commander**, разработчиков и вообще всех, кто имеет отношение к игре. Мы просто спокойно и вдумчиво разберемся в том, что представляет собой **Force Commander** на данном этапе, — возможно, после этого мы сможем выяснить, что же Lucas Arts предоставит нам в итоге.



Итак, **Force Commander** — это стратегия, посвященная наземным сражениям «Звездных Войн». Для Lucas Arts — это первый опыт в жанре, если не считать, конечно, Star Wars: Rebellion. Там, помнится, был встроенный тактический режим, в котором мы могли управлять юнитами в открытом космосе. В полном 3D, разумеется. Однако тактический режим, который, к счастью, можно было пропускать, оказался, пожалуй, одним из основных игровых недостатков. Сравнения с Homeworld, естественно, неуместны. **Force Commander** можно было бы, в принципе, сравнить по некоторым характеристикам с незаслуженно забытым Total Annihilation: Kingdoms. По крайней мере, очевидно, что авторы планируют сделать что-то очень похожее: большое, многомерное и чудовищно динамичное. Пока получается нечто очень странное.

Между тем, удивительно то, что разработчикам, по-видимому, удастся наиболее полно использовать тематику «Звездных Войн». Любимые герои, знакомые планеты, довольно необычный сюжет. Кстати, на этот раз вам не придется мучаться целый абзац, поскольку сюжет действительно интересен. И делает его таковым всего одно событие, происходящее где-то в середине игры. Главный герой дезертирует и переходит на сторону повстанцев. Для игрока такое его поведение действительно важно, поскольку до сего исторического момента он сражался на стороне Империи. Переход на другую сторону в самой игре изображен драматично и красиво. Фактически сценарий каждой миссии в имперской кампании работает на то, чтобы логично подвести игрока к этому моменту. Разумеется, сражаясь в дальнейшем на стороне повстанцев, нам надлежит постоянно сталкиваться со следами своей же деятельности. Необычное решение разработчиков максимально разнообразит прохождение игры и вообще представляется чрезвычайно оригинальным и правильным. В общем, все, что касается сценария и сюжета, уже сейчас можно оценить максимальной оценкой, но...

Но, на самом деле, неизвестно, сможет ли массовый игрок оценить этот самый сценарий по достоинству самостоятельно. Ведь для того, чтобы увидеть дезертирство главного героя и убедиться таким образом в оригинальности сюжета, приходится играть... А это, надо сказать, на данный момент представляется скучным и непростым занятием.



Не случайно прохождение кампании начинается со своеобразного tutorial'a (Здесь опять-таки нам придется сделать реверанс в сторону сценаристов, которые постарались сделать так, чтобы режим обучения ничем не выделялся на фоне игры, был ненавязчив, прост, понятен и полезен). Даже самый опытный стратег, не пропускающий мимо себя ни одной игры любимого жанра, в **Force Commander** ничего не сможет сделать без посторонней помощи. Что же такого непонятного в игре?

Начнем мы с того, что вспомним момент, который в отношении к **Force Commander** можно назвать историческим. Вспомним, как Lucas Arts забила на двумерный движок и стала делать другой. На этот раз — трехмерный. Новость эта в свое время была воспринята на «ура», однако теперь лично мне правильность этого решения представляется несколько сомнительной. Игра, конечно, еще не вышла, однако впечатления от навязанной модой трехмерности остаются крайне неоднозначными. И речь пойдет даже не о графике, которая, на самом деле, не особенно важна. Основной темой нашего разговора станет качество игрового процесса, изменившееся в результате появления нового измерения... То есть то, насколько приятно и удобно играть.

Скажу сразу, играть неприятно, неудобно и даже скучно. В процессе прохождения многоступенчатого tutorial'a в пустынях Таттуина в игроке еще шевелится чувство, чем-то похожее на любопытство. Но вызвано оно, на самом деле, абсолютной беспомощностью. Сдвинуть камеру с места, установить ее в нужной точке, из которой удобнее всего отдавать приказания юнитам, не особенно просто. Изначально камера обзора практически «лежит» на земле. Вид на происходящее действительно





эффектен и необычен, но с практической точки зрения совершенно неудобоварим. Приходится с помощью соответствующей клавиши менять угол обзора, в результате чего **Force Commander** перестает выглядеть таким уж супертрехмерным. Что-то вроде TA: Kingdoms, только камеру еще можно вертеть. Вдобавок сталкиваемся с еще одним разочаровывающим обстоятельством: никакой свободы перемещения камеры в **Force Commander** на данный момент не существует. Спрашивается: так ли уж требовалось третье измерение? Камера двигается как бы по заданной параболе: когда мы изменяем угол обзора, она автоматически поднимается или опускается. Отсутствие возможности свободного приближения — серьезный недостаток, от которого во многом зависит качество игрового процесса. Хотелось бы думать, что в финальную версию игры разработчики внесут соответствующие усовершенствования, однако оснований для этого немного. Похоже, такую ограниченную камеру через месяц нам придется назвать особенностями игрового движка.

Как уже говорилось, пока разработчикам не удалось сделать из **Force Commander** подобие TA: Kingdoms. Все-таки бешеная динамичность и глобальные битвы плохо сочетаются с неповоротливой камерой и скупым на полигоны движком. В этом отношении игра более всего напоминает странное подобие Myth. Только что тактическое планирование роли большой не играет. Точнее, вообще никакой роли не играет. При передвижении на открытых пространствах гигантские шагоходы и мелковатые штурмовики способны совершенно спокойно заблудиться и описывать бесконечные круги. Потому нам остается только выделять юниты в рамочку и тыкать мышкой в игровом пространстве. Впрочем, справедливости ради необходимо отметить, что на более поздних уровнях предполагается более серьезное вмешательство игрока.

Проходя первые обучающие уровни, странно подумать, что в такой игре может быть строительство базы. Однако строительство, на самом деле, есть. Учитывая то, что в финальной версии обязательно появится интерактивный помощник (иначе просто не может быть), в этом отношении в **Force Commander** реализовано все достаточно просто. Просто, как и во всех остальных real-time стратегиях. Что ж, если есть строительство, то в том или ином виде в игровом процессе должны присутствовать ресурсы. Это вполне логично, и именно ресурсам в **Force Commander** следовало бы уделить значительную часть внимания. Дело в том, что никакого сбора золота или минералов в игре нет. Нет и каких-нибудь бесконечных источников ресурсов. Есть командные очки.

В общем-то, это вовсе не изобретение Lucas Arts. Подобные штуки есть в любой игре любимого жанра. Убил солдатика — получай очко. Танк взорвал — получай много очков. Как правило, на все это внимания не обращаешь или же обращаешь в самом конце игры. Важно, однако, другое. Важно то, что в **Force Commander** командные очки представлены в виде ресурса. В упрощенном виде это можно представить примерно так: убил повстанца — сможешь построить штурмовика. Весело, правда? Не нужно обладать какой-то особенной прозорливостью, чтобы понять, какой угрозе подвергается баланс игрового процесса в результате столь неординарного решения разработчиков. Самой правильной стратегией в таком случае следует считать глухую оборону. Атаковать базу противника — бессмысленно. Зачем дарить ему лишние командные очки, которые он тут же реализует в виде дополнительных оборонительных сооружений или юнитов? Таким образом, чтобы заработать хоть какие-нибудь дополнительные командные очки, не подвергаясь особому риску, оба противника занимаются чрезвычайно оригинальным занятием: шляются большими тусовками и отстреливают случайных солдатиков. Какие там глобальные сражения! Да и приступ хорошо защищенной базы заканчивается, как правило, самым фатальным образом. Ведь, если ты проиграл одно сражение, то можешь быть уверенным, что проиграл вообще все, потому как противник приобретает не только стратегическое, но и экономическое преимущество. Интересно было бы послушать, как объясняют все это разработчики...

Лично мне видится только один выход из создавшегося неприятного положения. Командные очки должны стать бесконечным ресурсом. То есть убил солдатика — каждые двадцать секунд будешь получать дополнительное очко. Тоже в общем-то бред, но проигрывающий в таком случае получает хоть какие-то шансы. Что будет в финальной версии, пока неизвестно. Обещаю, что если разработчики безо всяких изменений сохранят экономическую модель **Force Commander**, мы рискуем лишиться в сущности неплохой игры. Сейчас же остается лишь отмазаться стандартным «поживем-увидим».

Интерфейс на данный момент не особенно удобен, слишком много всего привязано к игровой панели, слишком много функций возложено на клавиатуру, в то время как мышка остается «пустой». К тому же навязанная трехмерность буквально мешает выделить какой-либо объект...

Физика, искусственный интеллект, интерактивность... Боюсь, что все это нам придется свалить в одну кучу, поскольку говорить тут пока особенно не о чем. Какая-то примитивная физическая модель, впрочем, наличествует. Заключается она в том, что юнит на какой-нибудь горке обладает тактическим преимуществом. Вряд ли сейчас можно считать честным обсуждение возникающих благодаря этой feature багов, по крайней мере, есть некоторая уверенность, что разработчики исправят их в финальном релизе. Об искусственном интеллекте говорить немножко странно — компьютерные противники ведут себя так, как позволяет им это движок **Force Commander**. В режиме scirmish компьютер ведет себя крайне вяло, как правило, запираясь в глухой обороне. Прямо-таки скажем — скучновато. Но тут же оговоримся — пока... Об интерактивности опять-таки — пока — помолчим.

От графики впечатления остаются крайне противоречивые. С одной стороны — тормоза и баги. С другой — выглядит все действительно неплохо. Наличествуют какие-то эффекты. Очень эффектные, кстати говоря (простите за тавтологию). За банальный взрыв разработчикам можно простить многое. В принципе, следовало бы отметить достаточно высокий уровень детализации некоторых объектов. Даже если приблизить камеру вплотную к какому-нибудь штурмовику, зрелище не разочарует. Впрочем, довольно-таки сложно соответствующим образом разместить саму камеру, но об этой проблеме мы уже говорили. Пока очень плохо обработаны выстрелы лазеров, частенько высыпаются полигоны, а камера постоянно норовит зацепиться за какую-нибудь гору или вообще в ней провалиться, но это все мелочи, которые просто должны быть исправлены разработчиками. Разочаровывают бедные текстуры местности, жуткие погодные эффекты и буквально никакая обработка полигонов. Гигантские шагоходы не ходят по земле, а, на самом деле, парят над ней, зачем-то дергая ногами. Оригинальным образом изображены леса на Эндоре. Эдакие мутные зеленоватые текстуры с темными пятнами безо всяких намеков на деревья. Когда идет дождь, вообще становится страшно. Не то кто-то стреляет, не то что-то глючит...

Еще раз оговоримся, что речь в статье шла о ранней версии **Force Commander**. Самое время теперь поразмыслить о том, что нас может ждать в итоге. Не исключено, конечно, что в итоге нас ждет полный провал. Однако постараемся все-таки быть оптимистами. Все, что нужно сделать Lucas Arts, это каким-то образом решить «ресурсную» проблему. Пользуясь лексикой революционеров — программа-минимум. В конце концов, баланс в real-time стратегии — далеко не самая последняя вещь. Командные очки в качестве ресурса — изобретение, конечно, свежее, но все-таки не мешало бы внести какие-нибудь изменения. Возможно, проблему сможет решить альтернативный способ добычи ресурсов. В общем, оставлять все так, как есть, просто нельзя. Что-то нужно сделать с камерой. Забыл сказать, что, помимо всего прочего, она еще и нещадно тормозит. Каким-то образом нужно решить проблему масштабирования. На пользу игре пойдут и улучшенные текстуры. Достаточно того, чтобы они были по крайней мере более четкие (о рельефности и многообразии речи не идет). Реально облагородить **Force Commander** сможет улучшенный интерфейс, который сейчас представляет собой весьма плачевное зрелище. Если все это будет сделано, если Lucas Arts все-таки исправит основные свои промахи, то игра, пожалуй, создаст даже небольшой фурор. Шутки шутками, но **Force Commander** потенциально очень серьезный проект. К нему стоило бы присмотреться...



MDK 2

Платформа: PC, DC
Жанр: action
Издатель: Interplay
Разработчик: Bioware
Требования к компьютеру: Pentium200, 32 MB, Win'95/98
Онлайн: http://www.mdk2.com
Дата выхода: 29 марта 2000 года

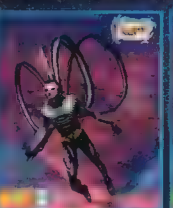
Дмитрий Эстрин

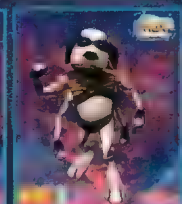
«Страна Игр» — единственное российское игровое издание, получившее демоверсию MDK 2. Только у нас есть уникальная возможность оценить проект Bioware до его появления на магазинных полках. Только у читателей «Страны Игр» есть возможность буквально из первых рук получить самую невероятную информацию о самом невероятном сиквеле одной из самых невероятных игр. Только мы можем самым что ни на есть эксклюзивным образом рассказать о MDK 2 и ответить на те вопросы, на которые вам пока никто не ответит...

В силу свалившейся на нас ответственности мы отнеслись к присланной демоверсии **MDK 2** чрезвычайно серьезно. То есть прошли ее вдоль и поперек. Прежде чем делиться впечатлениями и петь дифирамбы, хотелось бы предоставить вам немножко статистической информации. Демоверсия **MDK 2** состоит из четырех полных уровней. В демке наличествуют ролики, простейшие графические настройки и возможность загрузки автоматически сохраняемой игры. Единственное ограничение, касающееся игрового процесса, заключается в невозможности переназначить клавиши управления в процессе игры. Что касается всего остального, то демоверсия **MDK 2** позволяет нам сделать весьма однозначные выводы о том, что будет представлять собой финальный релиз. Все-таки в наших руках оказалась почти что половина игры, в которой, уверен, ничего не должно измениться. Там просто нечего менять. Даже самый придирчивый критик вряд ли обнаружит в демоверсии **MDK 2** какие-либо серьезные недостатки, требующие немедленного исправления. В этом вы убедитесь сами, когда закончите читать статью...

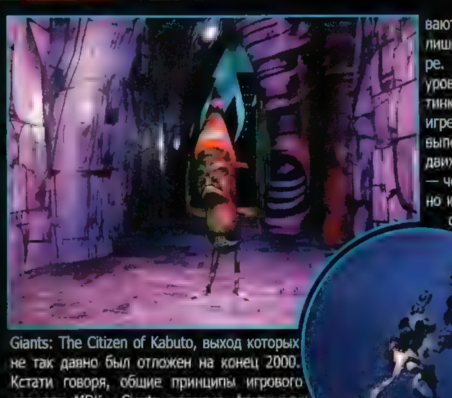
...Порой становится как-то очень странно, когда представляешь, что MDK вышел в далеком 1997 году. Оказалась эта игра одним из первых 3D-action'ов с видом от третьего лица наравне с незабвенным Tomb Raider. Только подумать: 3D-акселераторы тогда еще не получили широкого распространения. MDK вместе с тем считался в то время сравнительно технологичной игрой, поскольку поддерживал новомодную feature от Intel — MMX. Шутки шутками, но MDK до сих пор выглядит вполне современно. Гигантские пиксели как-то чрезвычайно органично вписались в дизайн, стали неотъемлемой частью игрового процесса вроде огромных полигонных сооружений и гигантских открытых пространств. Наверное, поэтому лично у меня патч, поддерживающий графические акселераторы на базе 3Dfx и вышедший несколько позже, особого энтузиазма не вызвал. Игра была практически совершенна, никаких дополнений к ней особо не требовалось, и сейчас ее можно было бы легко назвать идеальной трехмерной аркадой. Собственно, разработка сиквела MDK была очевидной, [illegible]











Giants: The Citizen of Kabuto, выход которых не так давно был отложен на конец 2000. Кстати говоря, общие принципы игрового процесса MDK и Giants оказались фактически идентичны. Shiny же под руководством знакомого читателям Дейва Перри продолжила разработку своего революционного Messiah. Короче говоря, **MDK 2** делать было некому. Тут-то Interplay очень кстати подвернулась Bioware с практически разработанным 3D-движком. На предложение создать сиквел нашумевшей игры ребята откликнулись с большим энтузиазмом и, сейчас можно сказать, сделали все от них зависящее.

Конечно, вспоминали мы эту дивную историю не просто так. Хотелось бы лишний раз акцентировать внимание читателя на том, что продолжение весьма яркой и оригинальной игры было создано совершенно другой компанией. Но при этом мы можем с полной уверенностью утверждать, что Bioware выполнила свою работу блестяще. MDK 2 — это полноценное продолжение, такое же яркое и оригинальное, как и творение Shiny. Собственно, это не может не удивлять. Поразительно точно и правильно Bioware удалось скопировать, точнее, даже не скопировать, а перенести стиль MDK в разрабатываемый сиквел. Юмор, герои, дизайн уровней — с точки зрения игрового стиля они не претерпели вообще никаких изменений. Но, повторюсь, Bioware ничего не копировала. Разработчики сделали то, что сейчас встречается достаточно редко — оригинальный сиквел.

Очень большое внимание на этот раз было уделено игровому сюжету. Впрочем, в MDK 2 он прост, как две копейки. Только-только Курт спас своего любимого Макса (шестиногую собаку, если кто не знает), только-только он прибыл на космический корабль к доктору Хокинсу, дабы отпраздновать сие событие несколькими стаканчиками горячительного, как инопланетяне под руководством ужасного Швинг-Шванга предприняли очередную попытку [illegible]

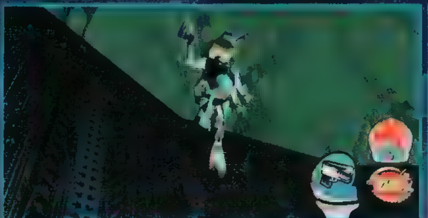
ваются примерно как в sci-fi комиксах, что было лишний раз отмечено разработчиками в самой игре. Однако вы ошибаетесь, если думаете, что уровни будут связывать коряво нарисованные картинки с дурацкими надписями. Точнее, картинки в игре тоже есть, но основную смысловую нагрузку выполняют безумно смешные ролики на игровом движке. Благодаря им мы можем узнать, что Курт — человек чрезвычайно осторожный, Макс безумно крут, а доктор — просто сумасшедший, хоть и очень хитроумный. Один из диалогов между героями звучит примерно так. Макс: «У меня есть идея — мы должны остановить инопланетян!» Доктор Хокинс: «Не-ет, Макс, у меня есть идея получше — Ты должен остановить инопланетян!!!» Слегка туповато, но, это, собственно, особенности английского юмора, как его определяют сами разработчики...

Когда-то мы уже говорили о том, что в **MDK 2** появится возможность игры за трех персонажей (о них чуть выше), размышляли о достоинствах этого нововведения и думали, как это будет клево. Так вот — это действительно клево! Игровой процесс построен чрезвычайно просто: каждый новый уровень нам приходится проходить с новым персонажем. Уровней в игре всего девять (для особо разочарованных напомню, что в MDK их было всего шесть), то есть на каждого героя приходится как раз по три штуки. Благодаря этому демо-версия **MDK 2** оказалась невероятно разнообразной, так что у нас есть все основания полагать, что финальный релиз будет ничем не хуже.

У каждого из героев свой особый стиль игры, и это — не пустые слова. С Куртом приходится играть на манер Metal Gear Solid. Осторожное продвижение вперед, которое оставляет возможность быстро отступить, частое применение снайперской винтовки, позволяющее избежать контактных сражений, наличие парашюта, с помощью которого можно на некоторое время «зависнуть» над врагами, поливая их смертоносным огнем — все это особенности прохождения с героем, который должен быть знаком нам по MDK. Шестиногая робособака, неизменно курящая кубинскую сигару, превзош-











ла все ожидания. Этот монстр действует очень правильно и логично. Берет в четыре лапы шестиствольные пулеметы и несется напролом. Зеленая кровь льется рекой. Короче, свой чувак в доску. Доктор — вот тот действительно сумасшедший. Ему, понимаешь, автоматы-пулеметы не годятся, и гранаты его тоже не устраивают. Ему что-нибудь более утонченное подавай. Реактивный тостер, скажем... Или пылесос, к примеру...

Уровни создавались для каждого героя индивидуально. На уровнях, предназначенных для Курта, полно головоломок, связанных с преодолением каких-либо препятствий (как правило, гигантских пропастей). Встречается также множество секретов, архитектура полигонных сооружений прямо-таки располагает к тому, чтобы действовать без пыли и шума. У Макса зато все значительно проще: гигантская арена, на ней сотня монстров и десяток генераторов, из которых они постоянно выскакивают. Проходится все это дело вообще безо всяких проблем. Что называется, легко, просто и приятно. Поскольку доктор Хокинс оказался извращенцем, прохождение его уровней более всего напоминает какой-то безумный adventure. Огромное количество интерактивных объектов, каждый из которых приходится каким-то образом использовать. В частности для того, чтобы собрать какое-нибудь чудовищное оружие, типа реактивного тостера. Большинство головоломок связаны именно с этим.

Если говорить об общей игровой концепции, то она ничуть не изменилась. На каждом уровне перед нами встает одна-единственная цель: из точки А достичь точки В. Порой расстояние между ними может достигать двух километров реального расстояния. Уровни представляют собой набор арен, связанных горизонтальными или вертикальными коридорами. Это правило, кстати, немножко нарушает доктор Хокинс. Каждая арена — фактически мини-игра, представляющая собой либо какую-нибудь головоломку, либо глобальное сражение. В принципе, на любой арене можно провести много времени не в силах продвинуться дальше. Как открыть дверь, как перебраться через пропасть или даже как уничтожить здоровенных монстров — эти проблемы возникают достаточно часто. И всегда решаются они каким-нибудь экстраординарным способом. Чтобы узнать, каким именно, нужно пробовать буквально все. Метод проб и ошибок действует безотказно. Каких-то принципиально непроходимых мест нам встретить не удалось. Как выяснилось, везде главной остается одна вещь. А именно — просечь фишку. Среди особенностей уровней можно отметить знаменитые воздушные трубы, воспользовавшись которыми, Курт взлетает куда-то очень высоко... Кстати, шестиногий Макс также способен летать. Левитационные возможности его, правда, слегка ограниченны, поскольку ракетный ранец за его спиной разряжается очень быстро (чтобы зарядить его, требуются специальные генераторы, разбросанные по уровням). Короче говоря, игра не успевает надоедать, но и не подавляет ненужным многообразием.

Дизайн уровней немногим отличается от MDK. Все та



же постиндустриальная атмосфера, все те же гигантские, невероятные платформы, словно из кошмарного сна, прозрачные поверхности, за которыми оказывается бесконечная пустота, тесные коридоры и просторные арены... Впрочем, справедливости ради надо отметить, что в MDK приколов было несколько больше. Кто не помнит динамичных горок, с которых Курт скатывался наподобие сноубордиста, кто забыл прикольную красно-сине-зеленую арену, которая красовалась в свое время на каждой рекламе? Подобных штучек мы почти не обнаружили. Собственно, и без них весело, но все-таки.

Дабы покончить с критикой, поговорим еще и о монстрах. В MDK 2 они все такие же большие, смешные и смертельно опасные, но все-таки не столь обаятельные, как в предыдущей части игры. До сих пор помню надзирателя, курящего сигару, работяг, таскающих ядерные ракеты, и кривляющихся роботов за пуленепробиваемыми прозрачными стенами. Теперь нам приходится сосредотачиваться в основном на уничтожении инопланетных гадов. Тоже, конечно, весело, особенно радует обилие зеленой крови (порой даже чрезмерное, когда за дело берется Макс), но чего нет, того нет.

Больше моментов, достойных критики, нам обнаружить не удалось. Фирменные боссы уровней MDK остались и в сиквеле. Только теперь они приобрели какие-то совершенно кошмарные, апокалиптические размеры. И ведут себя, кстати, соответствующе. Особенно интересны боссы, встречающиеся на уровнях доктора. В демоверсии, в частности, нам предлагается фактически перехитрить злобный AI (alien intelligence). Сложно, но, на самом деле, все-таки просто и прикольно.

Да, кстати, несколько слов о сложности. MDK 2 в этом отношении почти неприличен. Первый уровень игры ничем не отличается от последних в MDK. Предполагается, что мы должны быть знакомы с основными принципами, знать, что такое генераторы монстров, как летать с помощью парашюта и зачем зашвыривать бомбы в стеклянные банки с монстрами. Конечно, обо всем этом можно догадаться банальным методом тыка, но все-таки было бы очень хорошо, если бы разработчики сделали в финальном релизе что-то вроде tutorial'а. Потому как просто, легко и приятно играть становится только после того, как ты все начинаешь понимать.

Значительно изменилось управление. Если в MDK мы обходились с помощью одной лишь клавиатуры, то теперь придется привыкать еще и к мышке. На мой взгляд, все очень удобно: мышкой задаем направление, стреляем и прыгаем, клавиатурой — передвигаемся. Какие-то проблемы с управлением наметились в версии MDK 2 для Dreamcast. Судя по всему, функции клавиатуры будут перенесены на аналоговые shift'ы, а функции мышки — частично на аналоговый джойстик, частично на кнопки. Несложно понять, что strafe в эту достаточно логичную схему вписывается не особенно хорошо. Сами разработчики утверждают, что программировать на Dreamcast одновременно и сложно, и просто. Основная сложность, по их словам, заключается в том, что использовать ресурсы платформы на сто процентов очень сложно, но все-таки необходимо. Версия же игры для PC должна предполагать самые разные конфигурации компьютеров, добиться чего, впрочем, также не особенно просто.

Графика. MDK 2 безумно красив в динамике. Все эти контрастные краски, продуманная игра световых эффектов и теней плюс высокая скорость игрового процесса создают совершенно невероятные ощущения, сравнимые с теми, что мы испытывали, когда играли в MDK. С другой стороны, относительно статичные мультики на фоне этого великолепия порой смотрятся просто убого. Если анимация стремительно несущихся героев смотрится на «ура», то в мультиках она достойна искреннего сожаления. Впрочем, на первом месте все равно остается игровой процесс и все, что с ним связано. Крайне неоднозначные впечатления оставили взрывы. Наверное, это дело вкуса, потому что мне они, например, не понравились, а кому-то из сотрудников редакции пришлись по душе. Жаль, что разработчики слегка упростили физическую модель. Если вы помните, в MDK монстры по-разному реагировали на выстрелы в разные части тела. Чего стоил только снайперский выстрел в голову! MDK 2 всего этого великолепия лишен. Похоже, ребята из Bioware сделали все возможное, чтобы внимание игрока было сосредоточено только на бешеном action'е, в котором даже думать надо очень быстро. В демоверсии очень часто встречаются ситуации, в которых на снайперский выстрел отводятся буквально доли секунды. Где уж тут успеть прицелиться в голову. Дай Бог, на ту клавишу нажать...

Демоверсия MDK 2 великолепна. Те четыре уровня, которые там оказались, позволяют высоко оценить все усилия разработчиков, постаравшихся не отстать от своеобразного эталона. MDK 2 получается красивым, динамичным, прикольным, оригинальным, разнообразным, большим... Недостатки в эту серию эпитетов как-то даже не вписываются, да и становятся явными лишь только в пристальном сравнении MDK и MDK 2. Игре суждено на долгое время стать стандартом для трехмерных аркад. И я вряд ли кого-нибудь удивлю, если добавлю, что финальный релиз скорее всего получит одну из самых высоких оценок как «Страны Игр», так и игровой общественности. Ждать осталось совсем недолго...





Сергей ОВЧИННИКОВ

ИТОГИ 1999 ГОДА:
КАЛЕНДАРЬ СОБЫТИЙ, СЛУХОВ И СПЛЕТЕН

ИЮНЬ

В июне произошла настоящая революция на рынке PC. Компания Intel впервые в истории уступила технологическое лидерство в производстве массовых процессоров для PC своему конкуренту, корпорации AMD. В конце июня AMD анонсировала, а уже 28 июня выпустила в продажу свой новейший суперпроцессор Athlon, ранее проходивший под кодовым названием K7. С технологической точки зрения Athlon, во многом опережающий даже авангардный Pentium III, быстро выигрывает информационную войну с Intel. Всем хочется увидеть смену лидера на этом не слишком интересном до сего момента рынке, пусть даже в реальности Athlon производится еще несколько месяцев в столь малых партиях, что никакой серьезной конкуренции Intel он составить просто не в состоянии. Тем не менее, AMD доказала миру, что наконец-то способна противопоставить мощи Intel свою новую и смелую технологию. В конце года новый виток войны между Intel и AMD приведет к серьезнейшим снижениям цен и ускорению технологического прогресса с обеих сторон.

Главной сенсацией поствыставочного июня, к сожалению, так и не воплотившейся пока ни во что реальное, стал анонс партнерства корпорации Microsoft с издательством Konami, который позволил Microsoft выпускать любые игры Konami на платформе PC, а Konami же со своей стороны переводить любые проекты корпорации Билла Гейтса на игровые приставки. Все фанаты Metal Gear Solid замирают в ожидании анонса любимой игры на PC, а приставочники, затаив дыхание, ждут анонса Age of Empires на Dreamcast или PlayStation. Увы, никаких анонсов не последует ни через неделю, ни через месяц, ни через полгода. Впрочем, не все еще потеряно.

Июнь оказался богат на анонсы и слухи вокруг самых известных игровых сериалов. Так, прессе стали известны подробности проекта Final Fantasy IX, согласно которым сериал продолжит свою жизнь на PlayStation, однако будет серьезно изменен в связи со временной сменой главного графического дизайнера. FF9, по этим слухам, возвращается к классическому стилю пятой и шестой серий игры. Слухи эти полностью подтвердились, но совсем недавно, буквально несколько недель назад на пресс-конференции Square Millenium. Также в июне Square анонсировало невероятно многообещающую RPG Vagrant Story и вторую часть относительно популярного сериала Parasite Eve 2. Издательство Eidos подтвердило свои намерения выпустить и в этом ноябре очередную серию Tomb Raider, а компания Nintendo сообщила журналистам о том, что команда молодых дизайнеров работает над продолжением одной из лучших игр на N64 - Legend of Zelda. Проект получает кодовое имя Zelda Gaiden.

Тем временем под занавес весеннего затишья в игровой индустрии компания Sega разворачивает в Японии настоящую битву за покупателя. Dreamcast падает в цене почти на 100 долларов, а на специальной пресс-конференции компания анонсирует свой новый RPG-проект с названием в стиле бывшего Project Berkley (Shenmue) - Project Ares. Эту игру мы теперь знаем под названием Eternal Arcadia. Тем не менее, игроки заглотнули наживку и поверили, что то, что им показывают, - это продолжение легендарного сериала Phantasy Star. Наряду с этим Yu Suzuki сообщает о том, что его суперпроект Shenmue поступит в продажу не весь сразу, а по частям, причем первая из них выйдет в конце августа. Всего глава AM2 планирует выпустить примерно 16 частей Shenmue на протяжении всего жизненного цикла Dreamcast. В результате несколько удлиненную первую часть этого шедевра нам (и то по счастливой случайности) удалось заполучить лишь в конце декабря. В июне же Suzuki и его команда демонстрируют прессе свою новейшую гоночную игру Ferrari F355 Challenge, представляющую собой невероятно реалистичный симулятор с великолепной графикой и эффектом присутствия благодаря панорамному виду сразу трех экранов.

Один из главных программистов id Software Brian Hook покинул свою родную компанию и перешел в одно из подразделений Sony, Verant Interactive, соблазнившись высокой зарплатой и свободой творчества. Сейчас он работает над онлайновыми проектами этой студии.





ИЮЛЬ

После того, как лето вступило в свои законные права, и все страсти вокруг минувшей E3 улеглись, июльские события заставили игровой мир содрогнуться и поверить наконец в то, что теперь в игровой индустрии каникул не бывает. Как гром среди ясного неба прозвучало известие о том, что компания S3, не слишком популярный и не слишком удачливый производитель графических чипов, покупает одного из самых известных производителей мультимедийной компьютерной периферии компанию Diamond Multimedia. Таким образом Diamond практически немедленно была лишена поставок чипов от Nvidia, и свое будущее компания, которая всегда была в авангарде технологий, отныне должна была связать с S3, чье технологическое превосходство над конкурентами всегда ставилось под сомнение. Практически сразу после этого сюрприза американское издательство GT Interactive, окончательно прекратив борьбу за свое выживание, выставило себя на продажу. Все это было, конечно, завуалировано под маской «поиска новых инвесторов», но реально означало лишь то, что GT готово сдаться на милость победителя и в случае чего выйти из игры. Несмотря на то, что такой «инвестор» нашелся достаточно быстро, GT и сейчас находится в подвешенном состоянии на грани между жизнью и смертью. Еще один скандал разгорелся в стане Electronic Arts. Небольшая, но гордая студия Delphine Software обвинила всемогущую EA в том, что та в своем новом мотосимуляторе Superbike 2000 использовала движок недавнего хита Delphine Moto Racer 2, которую EA и издавала. Скандал был замят, но неприятный осадок, как говорится, остался. Неужели у EA не нашлось достаточно денег, чтобы оплатить не слишком-то уж и впечатляющий труд французов? Серьезный вопрос.

Компания 3Dfx начала в июле распускать слухи о новом поколении своих графических плат, которое «вот-вот» должно быть анонсировано. Чипсет носил кодовое имя Napalm и якобы был построен вокруг центрального графического процессора компании Mitsubishi, работающего на тактовой частоте 200 МГц и способного на совершенно невероятные подвиги. Как выяснилось позже, никакого отношения к объявленным много позже Voodoo4 и 5 этот самый Napalm не имел. Возможно, 3Dfx проговорилась уже о следующем поколении... Что ж, возможно, скоро нам представится возможность все это проверить. Electronic Arts и ее любимая Maxis шокировали мир анонсом своей работы над игрой по мотивам одной из Вселенных компании Wizards of the Coast, создателей небезызвестной игры Magic: The Gathering. EA и Maxis так секретничали, что ничего об этом проекте толком и не сказали. Увы, буквально через пару месяцев всем их мечтам было суждено развеяться. Уже в сентябре игрушечная империя Hasbro неожиданно купила Wizards of the Coast, уплатив за нее весьма впечатляющую сумму почти в 400 миллионов долларов наличными, что, по всей видимости, и положило конец взаимоотношениям с Electronic Arts.

На PC практически одновременно, с разницей буквально в неделю-другую, выходят два центральных стратегических проекта сезона - давно ожидавшиеся Total Annihilation: Kingdoms и Dungeon Keeper 2. В Kingdoms графика практически плоская, но ландшафт трехмерен и влияет на игровой процесс. В DK2, несмотря на полностью полигонный движок, трехмерность не играет никакой роли, кроме визуальной привлекательности. Побеждает подход Bullfrog. Обе игры поражают практически полным отсутствием новаторства в жанре. Обе продаются хуже, чем ожидалось. Но Kingdoms полностью проваливается практически во всех регионах. В Америке продано менее 50 тысяч копий. Как выяснится позже, это было начало конца студии Cavedog.

Июльские анонсы разнообразны, неожиданны и блещут оригинальностью. Компания Square выпускает в Японии свою очередную полухитовую RPG под названием Legend of Mana и прилагает к ней демодиск с четырьмя новыми проектами: Dew Prism, Front Mission 3, Chrono Cross и Vagrant Story. Первые два - совершенно проходные, на последние же Square возлагает большие надежды. Chrono Cross - милый, симпатичный и многобюджетный сиквел древнего и любимого народом Chrono Trigger, а Vagrant Story - амбициозный эпический проект от авторов Final Fantasy Tactics и Ogre Battle, который многие спешат окрестить новым Metal Gear'ом. Хотя игра немного задержалась и вышла лишь в начале февраля, в ее культовом статусе уже никто не сомневается. Кроме покупателей, которые отнеслись к проекту с некоторым скептицизмом. И зря.

Компания Nintendo спешит анонсировать новую игру из бесконечного сериала Zelda, которая получает рабочее название Zelda Gaiden. Наполовину что-то наподобие expansion pack'а, а наполовину совершенно новая уникальная игра, ZG предлагает новый взгляд на Вселенную, созданную Shigeru Miyamoto уже более десяти лет назад. Компании KOEI выпадает честь продемонстрировать первую реальную игру для «Next Generation PlayStation» - стратегический симулятор Kessen, а компания Microsoft, не давая фанатам забыть о своем приобретении FASA Interactive, заявляет миру о том, что работа над MechWarrior 4 уже кипит. Судя по тому, что за последние полгода больше никаких известий о проекте не поступало, кипение временно прекратилось. В Японии компания Sega и студия Vivarium выпустили свой главный хит на Dreamcast - дикую, необычную и скандальную игру Seaman - симулятор жизни человека-рыбы из аквариума, с которым можно общаться посредством прилагаемого в комплекте микрофона. Шутки шутками, а это чудо уже продано в Японии тиражом более 450 тысяч копий. Ну а главной новостью месяца, как полагает компания Eidos, стал официальный анонс новой, уже четвертой по счету игры из сериала Tomb Raider. 20 июля американскому сайту gamespot была оказана великая честь впервые продемонстрировать миру первые скриншоты из TR: The Last Revelation.

АВГУСТ



[illegible]илось с [illegible] традиционн[illegible] [illegible]ейшим скандалом. Ровно за месяц до громогласной премьеры Dreamcast на американском рынке президент Sega of America Bernie S[illegible] был уволен из компании и отпущен на все четыре стороны. Stolar не только подготовил и обеспечил всем необходимым запуск новой консоли Sega, но успел за свою карьеру перебежать дорогу многим влиятельным [illegible]телям индустрии еще в бытность свою президентом Sony Computer Entertainment America, работ[illegible] он обеспечил и запуск в Америке PlayStation. [illegible] например, своенравного Столяра на дух не переносили в Electronic Arts. Впрочем, в решении Sega избавиться от излишне самостоятельного, хотя и талантливого работника, наверняка крылось вовсе не желание оказать внимание EA или другим потенциальным партнерам. Просто единственное, что Stolar умеет делать хорошо - это запускать новые платформы. После чего его услуги уже не требуются. Уже этой осенью мы увидим, как Bernie будет участвовать в запуске портативной системы WonderSwan уже будучи в должности президента игрового подразделения компании Mattel. Второй сенсацией месяца стал настойчиво распространявшийся слух о том, что новая игровая приставка от Sony поступит в продажу без модема, да в придачу еще и со старым джойстиком. Тогда это совершенно не вписывалось в ту концепцию, что рисовала компания все предшествующие известию месяцы. Однако эта информация практически полностью подтвердилась, за исключением лишь того момента, что в дизайн контроллера Dual Shock2 все-таки были внесены кое-какие изменения. Впрочем, незначительные.

Компания 3Dfx продолжила аккуратное развешивание лапши на уши игровой и железной прессы. Собрав внушительную пресс-конференцию, она продемонстрировала ряд технологий своих будущих акселераторов, теперь известных на[illegible] Voodoo[illegible] и 5. Новше[illegible] бие T-Buffer'a или полноэкранного сглаживания демонстрировались [illegible] [illegible] будущ[illegible] чипов, [illegible] специальном счетверенном акселераторе производства компании Obsidian, стоимость которого, как выяснилось, превышала 50 тысяч долларов. Что же касается поистине революционных событий, то они не заставили долго ждать. На выставке MacWorld Expo в Нью-Йорке компания Apple представила миру свою новую портативную линейку компьютеров под названием iBook. Долгожданная инкарнация неимоверно популярного iMac'a в карманном варианте произвела настоящий фурор. Яркий полупрозрачный корпус, чрезвычайно долгая жизнь батарей, возможность беспроводного подключения к Интернет и сногсшибательный дизайн обеспечили новому творению [illegible]кобса [illegible]. Неудивительно, что едва поступив в продажу спустя пару месяцев, iBook стал самым раскупаемым ноутбуком на рынке. В дополнение к этому внушительному удару старые партнеры Apple и Bungie представили миру свой новый игровой проект Halo, обладающий, наверное, самым совершенным графическим движком на сегодняшний момент. Почти сразу быстро растущее издательство Take 2 Interactive вместе со своим партнером Rockstar покупают 20 процентов подскочивших в цене акций Bungie и подписывают со студией долгосрочный контракт об издании ее игр на всех платформах, включая PC, Mac, Dreamcast, Dolphin и будущую PlayStation2.

В моду окончательно входят плоские мониторы. То, что компания Sony раньше назвала плоским экраном, рекламируя свои трубки Trinitron, теперь не считается идеалом. Параллельно с революцией дорогих LCD-экранов обыкновенные «пузатые» мониторы тоже постепенно приобретают идеально плоские экраны. В числе пионеров таких компаний, как Sony, Samsung, Nokia, ViewSonic и NEC.

В августе публика радостно [illegible] [illegible]ерхита[illegible] ин[illegible], а второй - давне[illegible] [illegible]жидаемым. [illegible] Япония [illegible] [illegible] поголо[illegible] [illegible] новому творению [illegible] идеальн[illegible] [illegible] знаме[illegible]мевший S[illegible] C[illegible], а остальной мир замирает в предвкушении появления Command & Conquer: Tiberian Sun. Обе игры весьма отчетливо проводят в жизнь принцип превосходства формы над содержанием. Обе сделаны невероятно стильно и качественно, [illegible] каких-либо глубины и проработки, что не мешает обеим превратиться в любимчиков многих тысяч игроков.

Electronic Arts анонсирует свой первый проект на базе движка Quake III Arena, не объявляя при этом о покупке этого движка. В уникальной игре Alice in Wonderland Quake идеальным образом сочетается с детской сказкой. Получается детская сказка ужасов с садистским уклоном. В общем, именно то, чего нам так хочется. Увы, увидим мы все это значительно позже наступления Миллениума. [illegible] культовое английское издательство Codemasters раскрывает все детали своей новой супер-игры Colin McRae Rally 2. Резко усовершенствованный движок и физическая модель плюс новая машинка Ford Focus на PlayStation и PC - фанатам больше ничего и не надо. Наша редакция в полном составе фанатеет.

За всеми сенсациями незаметно проскальзывает сообщение о том, что Titus окончательно взял под свой контроль издательство Interplay, а еще через две недели французский игровой монстр скушал в придачу еще и Virgin.

31 августа (уже вроде как и не август, но еще и не сентябрь) компания Nvidia расставляет все точки над i и представляет миру свой новый революционный графический чип GeForce. Аппаратная обработка геометрических обсчетов и освещения отныне не возлагается на центральный процессор. GeForce все будет делать сам. Так, по крайней мере, заявляет Nvidia. Впечатляющие технологические демоверсии и отличная производительность даже без задействования T&L окончательно утверждают компанию в роли лидера современных 3D-технологий. Обещанный ответ 3Dfx так и не последовал.



Самый «выставочный» месяц года, разумеется, стал также и временем максимального количества сюрпризов, как неожиданных, так и легко предсказывавшихся. Сразу четыре игровых выставки прошли в эти дни в разных частях света, но максимальное внимание прессы все-таки было уделено вовсе не им. Все дело в том, что 13 сентября, за несколько дней до начала Tokyo Game Show Autumn'99, корпорация Sony решилась официально представить финальный облик своей новой приставки, которая получила имя PlayStation2. Наряду с презентацией окончательного внешнего вида «космической» консоли, дизайн которой шокировал многих, в том числе и вашего покорного слугу, Sony объявила множество игр, большая часть из которых была показана в форме видеороликов. На стартовавшей вскоре выставке Tokyo Game Show в играбельном варианте были представлены Tekken Tag Tournament от Namco и Gran Turismo 2000 от Poliphony Digital, а также несколько других, чуть менее интересных новинок. Лишь на видео предстал перед зрителями будущий единственный суперхит на премьере PS2 - Ridge Racer V. Что же касается главного хита Sony на обычную, классическую PlayStation, то Gran Turismo 2 на выставке вообще не был показан и сразу же отложен с сентября на декабрь. Вместо этого Sony предложила зрителям свою новую многобюджетную RPG под названием Legend of Dragoon, изобилующую качественными видеороликами, но, как в результате выяснилось, слишком уж занудную, чтобы достичь статуса суперхита. Что же касается конкурентов Sony, то они вели пропаганду, прилагая ничуть не меньше усилий.

Подразделение Sonic Team за сентябрь умудрилось представить аж три новых игры - аркадный музыкальный хит Samba De Amigo, взрывную многопользовательскую головоломку Chu Chu Rocket и мегапроект онлайновой трехмерной RPG под названием Phantasy Star Online. На Tokyo Game Show также были показаны на Dreamcast такие хиты, как Virtual On Oratorio Tangram и Crazy Taxi. Также был анонсирован новый задорный и красочный музыкальный проект знаменитого дизайнера Tetsuya Mitsuguchi Space Channel 5. Что же касается суперигры Shenmue, то она была показана лишь на видео, хитро избежав встречи с игроками всего за месяц до предполагаемой даты релиза. Естественно, что это вызвало массу слухов и домыслов, в результате которых проект был отложен до весны 2000 года. В Америке же Sega с огромной помпой начала продажи своего Dreamcast'a, умудрившись продать лишь в первый день более 300 тысяч консолей, совершив самую успешную в истории премьеру игровой платформы. К концу декабря общее количество проданных в Америке приставок достигло уже полутора миллионов.

Компания Nintendo, не участвующая в Tokyo Game Show, устроила в начале сентября свою собственную традиционную выставку SpaceWorld'99, на которой блистали такие шедевры, как Earthbound 64, Zelda Gaiden и Kirby 64, наряду с новыми версиями неувядающих Pokemon'ов.

На английской земле на крупной выставке ECTS'99 в схватке титанов сошлись давние конкуренты, компании Westwood и Blizzard. Обе привезли на выставку свои новые засекреченные проекты. Обе решили в них отойти от привычных канонов жанров. Обе произвели сенсации. Blizzard анонсировала долгожданный WarCraft III, превратившийся из real-time стратегии в тактическую RPG в реальном времени, ну а Westwood приковала к себе всеобщее внимание объявлением 3D Action во Вселенной Command & Conquer, названный C&C: Renegade. ECTS также послужила ареной для анонса третьей части легендарного симулятора Grand Prix от Джеффа Краммонда и Microprose, а также новой стратегии для PlayStation2 и PC Legion от команды 7 Studios, во главе которой стоит бывший главный дизайнер Tiberian Sun. Также активно ходят слухи, что именно на ECTS корпорация Microsoft тайно привезла прототип своей будущей игровой системы под кодовым названием X-Box. Хотя эти слухи так слухами и остались, у нас уже нет особенных оснований полагать, что они были неправдивыми.

Чуть ли не единственным событием сентября, прозвучавшим в несколько минорном тоне, стало сообщение компании Intel о ее намерении полностью уйти с рынка графических акселераторов, на котором ее многочисленные детища (главным образом чипсет i740 от Lockheed Martin) не снискали особенного успеха.





ОКТЯБРЬ

Вышедший весной блокбастер The Matrix породил в среде фанатов компьютерных и видеоигр настоящую волну почитания и непременного ожидания игрового варианта задевшего струны души киберпанкового фильма. Поэтому волей-неволей игровым издательствам пришлось втянуться в нешуточную борьбу вокруг прав на игры по Matrix. Сначала дикий слух о начале работы над игрой по фильму пустила то ли сама id Software, то ли кто-то из многочисленных почитателей таланта Джона Кармака. После этого нахально заявил о своей дружбе с режиссерами фильма известный скандалист Дэйв Перри из Shiny Entertainment. Напоследок же в известнейшем японском журнале Famitsu Weekly появилось странное совместное интервью режиссеров братьев Wachowsky и ведущего дизайнера компании Konami, создателя нетленного шедевра Metal Gear Solid Hideo Kojima. Самое смешное в этом деле то, что нам до сих пор абсолютно ничего не известно о том, кто же в действительности будет делать игры по мотивам этого суперхита.

Финансовые потрясения крупнейших мировых издательств продолжаются. На этот раз не повезло несчастной Sierra, угодившей-таки в лапы капиталистов из Havas. В результате компания была основательно перетрясена, в результате чего из нее было уволено около 150 человек, оказались закрыты сразу несколько игровых студий и, что самое страшное, прекратил свое существование долгожданный проект Babylon 5: Into the Fire. Объяснения этому последнему решению мудрого руководства Havas игровая общественность не может найти до сих пор. Компания GT Interactive, готовящаяся к грядущей смене владельца, устроила тотальную чистку в своих подразделениях, жертвой чего стал многообещающий проект Amen: The Awakening студии Cavedog. Как выяснится, это были еще цветочки. Наконец, компания Sega, в полной мере ощущая тяжелое бремя собственных долгов, отпочковала от себя новую, чистую и свежую компанию Sega of America Dreamcast, которая и занялась напрямую продажей Sega'вской приставки и получением прибыли. В отличие от старой доброй Sega of America.

А вот окрыленное успехами издательство Interplay, и в особенности его ролевое подразделение Black Isle Studios, вплотную занялось распределением хитов по грядущему сезону '2000. Одновременно были анонсированы классическая AD&D RPG Icewind Dale и амбициозный онлайновый проект под названием NeverWinterNights. И если первая игра мало чем отличается от Baldur's Gate или Planescape:Torment как по графике, так и по игровому процессу, то в NWN все иначе. Полностью трехмерная графика, невиданные возможности игроков как по участию с онлайновых баталиях, так и по моделированию целых миров - все это обещает настоящую революцию в сетевых RPG. Впрочем, все то же самое, и даже больше, намеревается предоставить игрокам в своем новом суперпроекте Ultima Online 2 компания Origin. Анонс UO2 чуть ли ни день в день совпал с объявлением намерений Interplay, и хотя игры все-таки относятся к совершенно различным ролевым Вселенным, конкуренция за кошельки онлайновых геймеров, платящих за возможность играть ежемесячно, им предстоит нешуточная.

Весь мир потрясла тестовая демоверсия Unreal Tournament. Многие полагали, что команде Epic Games удастся усовершенствовать сетевой код Unreal и максимально приблизиться к творениям id Software, но чтобы тягаться с великим и ужасным Quake III Arena на равных и в чем-то даже превосходить его... этого не ожидал никто. На фоне такой сенсации запрограммированный невероятный успех Age of Empires II и Resident Evil 3: Nemesis кажется пресным и не вполне заслуженным. Впрочем, октябрь подарил нам и еще одну сенсацию. Скейтбординг-проект Tony Hawk's Pro Skater студии Neversoft и издательства Activision превратился в главный хит сезона на PlayStation, сменив Driver и Final Fantasy VIII на посту лидера всех чартов.

Компания Namco в преддверии будущей премьеры PlayStation2 организовала в Японии новую студию, которая получила название Monolith Soft. В ее состав вошли многие бывшие работники Square, в частности работавшие над RPG Xenogears. Первым проектом новой студии стала ролевая игра Kamurai, которую можно считать своеобразным продолжением Xenogears. Чуть позже станет известно о том, что Monolith Soft также работает над неким секретным проектом грандиозной ролевой игры на PlayStation2, которая пока проходит под кодовым названием Project X.



ноябрь

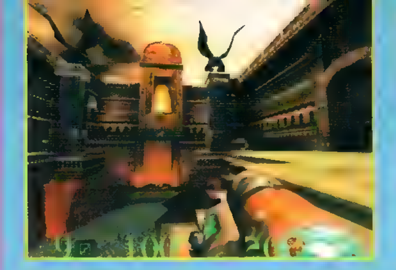
На волне тотального успеха PlayStation2 в прессе и среди игроков по миру расползаются слухи о том, что поскольку Sony считает отныне PlayStation2 приоритетным направлением собственного развития, то пора бы и самому создателю как этой, так и предыдущей приставки повысить свой статус в корпорации. Именно так и стали прочить нынешнего президента SCEI Кена Кутараги в президенты всей Sony, благо освободившееся кресло главы гигантской корпорации позволяло таким слухам плодиться и множиться не по дням, а по часам. Увы, никакого продолжения эта милая история так и не получила. Тем временем произошло одно важное событие, которое можно отнести к эпизоду позиционной войны, а можно было бы и вообще не заметить. Компания Totally Games, вместе со своим лидером, создателем таких классических игр, как Secret Weapon of Luftwaffe, Tie Fighter, X-Wing и многих других шедевров, Ларри Холландом в полном составе объявила об отделении от структур LucasArts и переходе под теплое крылышко издательства Activision. Несмотря на то, что LucasArts и Activision связывают прочные партнерские отношения, для Totally Games все эти события означают, что у таланта Ларри Холланда отныне появится возможность реализовывать себя не только в играх по мотивам Star Wars, от которых, как видно по его последним работам, он уже порядком устал.

Ноябрь ставит точку во «Французском» годе в игровой индустрии. Хитроумным финансовым маневром европейский гигант Infogrames поглощает одно из крупнейших американских издательств GT Interactive. Это событие не вселяет особого оптимизма в сотрудников GT, и поэтому весь остаток года и значительную часть следующего GT практически бездействует. В середине ноября на выставке Comdex Fall в Лас-Вегасе компания 3Dfx наконец анонсирует свой суперсекретный чип VSA-100, а также целых две серии плат, построенных вокруг него. Главный сюрприз заключается в том, что 3Dfx собирается выпустить два поколения плат Voodoo одновременно. Voodoo4 - для игроков с кошельками потоньше и Voodoo5 для тех, у кого денег в карманах водится побольше. Простые модели с одним единственным чипом VSA-100, а продвинутые - уже с двумя и даже с четырьмя, работающими параллельно. Увы, производственные сложности не позволят выпустить платы на базе Voodoo4/5 в 1999 году. Их мы ждем лишь поздней весной 2000-го.

10 ноября компания Bioware заполняет последнюю клеточку в своей библиотеке ролевых проектов на 2000 год и анонсирует долгожданный Baldur's Gate 2, но без кардинальных новшеств проект выглядит несколько вторично по сравнению с грандиозными NeverWinterNights. Впрочем, поддержка всех фанатов CRPG ему обеспечена и без революционных новшеств. А вот английской студии Elixis, созданной выходцами из Bullfrog и Lionhead, удалось достигнуть звездного статуса одним единственным анонсом. Она всего-навсего сообщила журналистам, что движок ее будущего политически-стратегического проекта Republic: the Revolution будет способен обрабатывать до миллиарда (!!!) полигонов в секунду. Что наглядно продемонстрировала весьма странными технологическими демоверсиями. Что из всего этого выйдет, мы до сих пор не знаем, но название Elixir Studios запомним надолго.

А 24 ноября вышел самый противоречивый проект года. Ultima IX Ascension. Красивая, огромная, по-настоящему революционная ролевая игра от Origin была выпущена Electronic Arts в незавершенном варианте, наполненная багами и работающая лишь на компьютерах с супермощными процессорами и огромными объемами оперативной памяти. Увы, большинство из нас так и не сумело оценить Ultima IX по достоинству. Сейчас, спустя несколько месяцев после «трагедии», Origin уже выпустила достаточно патчей, чтобы мы могли играть, не испытывая особенных проблем. Но время уже прошло...

Большие новости из Японии. Компания Sega решила создать свой собственный клон Gran Turismo, назвав его просто и незатейливо: Sega GT. На памяти старожилов это чуть ли не первый случай в истории, когда Sega использует чужую идею для создания собственной оригинальной игры. Что же касается главного японского любителя полакомиться чужими идеями, компании Namco, то она совершенно неожиданно заявила, что намеревается участвовать в премьере PlayStation2 4 марта 2000 года и выпустить сразу оба своих суперхита Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament. Пусть второй в результате и был отложен на месяц, Ridge Racer действительно вышел 4 марта, как и положено. Помимо анонса своего ответа Gran Turismo, Sega также объявила о выпуске на Dreamcast третьей части культового сериала Sakura Wars, объединившего в себе все лучшие черты пошаговой стратегии, ролевой игры и симулятора общения с анимешными девочками. Игра немедленно взлетела в чартах самых ожидаемых проектов на лидирующие позиции.







декабрь

Месяц реальных релизов, а вовсе не новостей и уж тем более не анонсов. Тем не менее, интересных событий игровым компаниям не удалось избежать даже в условиях приближающегося Рождества. Прежде всего, компания Sony начала целую кампанию против своего извечного оппонента корпорации Intel. Sony действительно удалось создать невероятно мощный процессор Emotion Engine, и опираясь на эти разработки, компания вознамерилась сначала проникнуть на рынок рабочих станций и потеснить продукцию Intel там, а затем уже попытаться взять верх над стагнирующей корпорацией и в сегменте обыкновенных PC. Вполне естественно, что ряд резких высказываний чиновников Sony серьезно обострил взаимоотношения двух компаний, хотя внешне это практически никак не проявлялось. Более того, Sony и Intel продолжали научное и коммерческое сотрудничество, например, в области сближения персональных компьютеров и бытовой электроники.

Английское издательство Eidos объявило о приобретении контрольного пакета акций принесшей ему немало бед студии Ion Storm. Отныне Ion Storm и свободолюбивый Ромеро теоретически должны заняться созданием игр, а не проеданием денег Eidos от очередного Tomb Raider'а. Сообщения о захвате контроля над студией совпали с известиями о том, что Eidos предъявило Джону Ромеро ультиматум, по которому мастер должен завершить работу над Daikatana до Рождества, или случится что-то страшное. Не завершил, ничего страшного вроде бы не произошло. И как после этого можно верить Eidos?

Невероятный по напряженности и количеству участников калейдоскоп релизов закрутился в предпраздничные дни в Японии. Все началось с того, что компания Enix отложила выход своей супер-RPG, ожидаемой всеми без исключения японцами от мала до велика Dragon Quest VII с 29 декабря на весну 2000 года. Воспользовавшись замешательством конкурентов, Sega немедленно заставила команду разработчиков Shenmue удвоить темпы работы и выпустить игру вместо Dragon Quest. Именно так все и вышло, и - редкий случай в игровой индустрии - игра была сначала отложена, но в результате вышла раньше обещанного срока. Все это невольно задело планы компании Square, которая собиралась выпускать свою Final Fantasy IX на PlayStation весной 2000 года. Теперь этот период оказался занят Dragon Quest'ом, так что Square пришлось довольствоваться летом. Потому-то и назначенный на конец декабря фестиваль и пресс-конференция Square Millenium плавно переехали на конец января. Тем временем издательство Square нашло время и поддержало портативную игровую платформу Wonderswan, пообещав вскоре выпустить на нее одну из серий своей Final Fantasy.

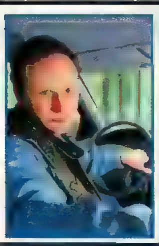
15 декабря в продажу по всему миру поступил долгожданный Quake III Arena. Несмотря на смешанные отклики от фанатов, Q3A сейчас, бесспорно, является лидером жанра, самым популярным и известным FPS. Впрочем, ближайшие конкуренты в лице Unreal Tournament отстают совсем немного, ровно дышат в спину врагу и готовятся обойти его на следующем повороте.

Сид Мейер сообщил миру о своем новом проекте. Вернее, немножко проговорился. Завершать трилогию Sweep of Time, состоящую из Alpha Centauri и Civilization III, будет стратегическая игра про динозавров. Которая выйдет или в конце 2000-го, или в начале 2001 года. Для анонса игры от самого Сида Мейера этого вполне достаточно. Ненамного разговорчивее оказался и Крис Тэйлор, создатель Total Annihilation, который анонсировал свой новый проект под названием Dungeon Siege - трехмерную стратегию с ролевыми элементами и массой новаторских решений. Каких, никому пока не известно.

Так и закончился этот год, ставший одним из самых насыщенных периодов в истории индустрии компьютерных и видеоигр. Порой мы удивляемся, почему выходит мало игр, почему происходит мало событий. Позвольте, позвольте, да вон их сколько! И практически все важные, интересные, судьбоносные, захватывающие. В таком водовороте событий, слухов и сплетен совершенно невозможно заскучать. Десятки и сотни компаний и студий работают денно и нощно для того, чтобы еще раз нас удивить, ошарашить, поразить до глубины души и заставить открывать все новые и новые стороны игровых Вселенных. Признаться, в тот момент, когда задумывался этот материал, его авторы и не представляли, какие объемы информации им придется обработать и перелопатить ради того, чтобы восстановить все важнейшие события всего лишь одного единственного года. Ну а приведя все это буйство красок в приемлемый вид, мы еще раз поняли, что на самом деле не раскрыли и малой доли того, о чем хотелось бы рассказать. Но это еще не все. В следующем номере «Страны Игр» мы подведем окончательные итоги единственного в тысячелетии года с тремя девятками!
Не пропустите финальную часть!

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ ПЛОТНО ПЕРЕКУСИЛИ...



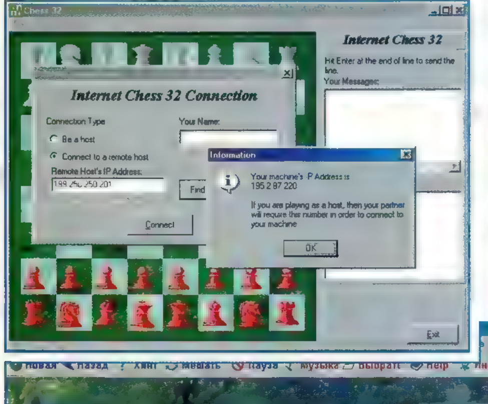
После того как вы плотно перекусили, а обеденный перерыв еще не закончился, оставшиеся минуты полезно посвятить отдыху и расслаблению. Как известно процесс пищеварения лучше всего протекает (цитирую одну древнюю книгу по домоводству): "в неподвижности тела за необременительным умственным занятием... в компании коллег или ближайших друзей". Что, добавляю от себя, сплачивает коллектив, способствует трудовым подвигам, устраняет кариес и укрепляет жизненные связи. Для этих святых целей лучшего, чем партия-другая в "классику" человечество еще ничего не придумало: правила известны каждому, какой никакой опыт состязаний тоже имеется у многих. Увы, на пути к здоровому образу жизни — есть препятствия. И многие кажутся непреодолимыми: выбор игр на "рабочем месте" ограничен — не всякий компьютер студ-практикума или офиса потянет современный action или ролевик; симпатичная секретарша знает только "дурака", а ни карт, ни шашек, как назло, под рукой нет; да и выход в Интернет не в каждой конторе бывает.

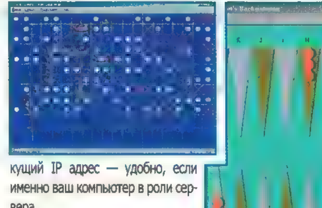
Не волнуйтесь, мы подскажем, как все правильно организовать. Ведь локальная сеть — как игровой минимум — есть практически везде...

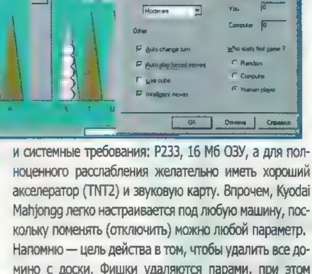
ШАХМАТЫ

Для наших целей требуется совсем простая программа с минимумом функций — связь по TCP/IP или IPX, отсчет времени партии, сигнал о сделанном ходе и... да, пожалуй, это все!

Имран Хуссейн из США, автор Internet Chess, похоже, ставил перед собой именно такую задачу. Помимо вышеперечисленного, то есть собственно игры, программа позволяет вести обмен текстовыми сообщениями между двумя компьютерами. А также подсказывает текущий IP адрес — удобно, если именно ваш компьютер в роли сервера...







Размер инсталлятора: 1,61 Мб.

Требования: 486, 8 Мб ОЗУ, Windows 95/NT, протокол TCP/IP

Интернет:

http://www.imranweb.com/freesoft.htm#InternetChess

http://24.3.129.83/imranh/DownInfo.asp?ProgName=Internet+Chess

ДУРАК

Надеюсь, правила никому объяснять не надо? Мне кажется, эта игра не менее популярна в России, чем шахматы...

В Net Durak играют организовав собственный "сервер" или подсоединившись к "центральному" на http://www.netintelgames.com. В распоряжении игрока месяц бесплатного удовольствия, потом надо либо регистрироваться, либо, сменив почтовый адрес, получить "льготный месяц" заново. Полноценная же регистрация довольно дорога — 14 долларов.

На сервере NetIntellGames можно попробовать и другие сетевые варианты морского боя, покера, преферанса и прочей классики — все приспособленные под локальную сеть или Интернет.

Увы, но незарегистрированная версия имеет 10 минутное ограничение по времени, так что играть надо быстро!

Размер инсталлятора: 979 Кб.

Требования: 486, 8 Мб ОЗУ, Windows 95/NT, протокол TCP/IP

Интернет: http://www.netintelligames.com/durak.htm

http://www.netintellgames.com/archives/durak40.zip

Ну а если вы одиноки в увлечении полезными послеобеденными играми (пока...) или переевшие коллеги не хотят составить компанию, то попробуйте следующие две игрушки. И через пару минут обитатели помещения столпятся за вашим креслом, пытливо заглядывая в монитор и давая никчемные советы...

МАХДЖОНГГ ИЛИ ШАНХАЙ (ВОСТОЧНАЯ ГОЛОВОЛОМКА-ПАСЬЯНС)

Помните 286-ые и EGA? Китайский пасьянс вернулся, обретя трехмерность (под OpenGL) и музыкальное сопровождение (специально написанная расслабляющая восточная музыка!). Выросли и системные требования: P233, 16 Мб ОЗУ, а для полноценного расслабления желательно иметь хороший акселератор (TNT2) и звуковую карту. Впрочем, Kyodai Mahjongg легко настраивается под любую машину, поскольку поменять (отключить) можно любой параметр.

Напомню — цель действа в том, чтобы удалить все домино с доски. Фишки удаляются парами, при этом должны быть свободны левая или правая сторона домино, иначе игрок не сможет удалить их. Правила просты, а игра чрезвычайно захватывающая! И что самое забавное — Kyodai Mahjongg полностью русифицирован...

Играть можно одному или — по очереди — вдвоем.

А клавиша F7 вызовет к жизни непривычный цветной Тетрис.

Размер инсталлятора: 3,7 Мб.

Требования: 486, 8 Мб ОЗУ, Windows 95/NT, протокол TCP/IP

Интернет: http://kyodai.com/kyo.shtml

ftp://ftp.download.net/sw/win2k/boardgames/kyodai.zip



ТРИК-ТРАК

Для тех, кто не в курсе: трик-трак — это нарды. Попробуйте обыграть эту небольшую, но "мастерскую" программу. Мало у кого получится!

Фишки двигают мышкой или управляют ими с клавиатуры. Есть возможность записать партию, попросить подсказку, настроить "интеллект" противника, выбрать цвета и так далее...

Размер инсталлятора: 140 Кб.

Требования: 486, 8 Мб ОЗУ, Windows 3.1/9x/NT

Интернет: http://huizen.dds.nl/~geertv/

http://huizen.dds.nl/~geertv/backgw32.zip

Да, вот еще что. Если сильно волнуетесь за шахматами или картами, переживаете за результат, рвете волосы на голове и все такое, то не вздумайте еще и курить или пить крепкие напитки! Этим вы сведете лечебный эффект от послеобеденного состязания к нулю или, о, ужас, к отрицательной величине и нанесете вред пищеварению и здоровью.

А потому, говорю в данном случае как доктор, пообедав, спокойно усаживаемся в кресло и, вспомнив что-нибудь приятное, играем в нарды или дурака. С другом. Партию за партией. Пока не закончится обед. Или не придет шеф. Или закончится рабочий день. В общем, как пишут в некоторых гарантиях на авто, "смотря что наступит раньше"...

P.S. Все описанные игры есть на компакт-диске этого номера "Страны Игр". Возможно, и у вас есть какая-то любимая послеобеденная игра. Если ее нет в этом мини-обзоре — напишите мне (dolser@gameland.ru) и мы расскажем о ней читателям журнала.



СИ-ONLINE

100000$ ЗА РЕГИСТРАЦИЮ!

Давайте поговорим об онлайновых проектах Рунета, имеющих отношение к реальным заработкам. Как это у них там получается? Очень просто — вы играете на условные рубли и доллары, а ежемесячные призы — в полновесных у.е. Понравилось? Тогда обо всем по порядку. Начнем с народного любимца — большого спорта, а уж затем разговор выведет нас на элитарные игры с инвестициями...

Все знают, что такое тотализатор или букмекерская контора. В западной части сети полным-полно виртуальных контор, принимающих ставки на любые спортивные поединки — от американского футбола до собачьих и тараканьих бегов. Отечественный Tennis-i (www.tennisi.com) впервые в мире сделал попытку скрестить игрока с букмекером. Удачную ли? Судите сами...

В спортивном разделе сервера предлагается три концепции "спортлото":

Традиционные тотализаторы, со ставками на спортивные события, в основном футбольные матчи европейских клубов и хоккейные матчи НХЛ. Помимо призов, есть и моральное вознаграждение — по итогам "ставок" ведется рейтинг игроков, который с начала 2000 года еженедельно печатается в журнале "Спорт-Экспресс".

А вот два других варианта азартных состязаний заметно отличаются от обычного тотализатора!

Но сначала небольшое отступление. Идея необычных торгов, вспоминают создатели сайта, родилась в чате Pifagor On-Line во время кризиса 1998 года. После дефолта шло активное обсуждение — останется Кириенко премьером или нет? Финансисты, привыкшие мерять события в категориях котировок, быстро свели теоретический спор к торговле. Кто-то крикнул: "Покупаю Кириенко по 20 %!" (имея в виду вероятность того что Кириенко останется премьером, он оценил в 20 % и готов заключить пари по ставке 1 к 5). Ему тут же оппонировали: "Продаю по 40!" В результате непродолжительной торговли заключено пари по цене 28 %. Результат его, кстати, всем уже хорошо известен...

Идея легла на благодатную почву, поскольку разработчики "Pifagor On-Line" давно искали модель, позволяющую применить принцип биржевой торговли к ставкам на исходы спортивных событий. После окончательной математической разработки правил появились биржевые игры Tennis-i, о которых чуть подробнее.

Биржевая игра на теннисные матчи ATP-tour. Правила очень просты. Делаются ставки на события теннисного турнира (проходят каждую неделю) используя технологию биржевых торгов. Что это значит?

tennis-i ENG RUS | ТЕННИС | ФУТБОЛ | ТОТО

ПРИЗЫ
ФОРУМЫ
ЧАТ
КОНТАКТЫ
ИСТОЧНИКИ

Матч !!! Safin vs Santoro !!! Кто?

Автор: Евгений Орачевский 12:00:52 11-JAN-00

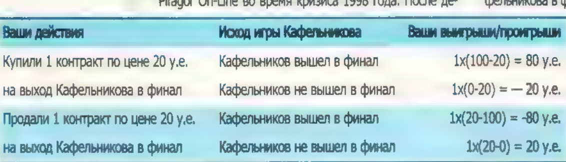
Вот мое мнение по этому поводу Сафин проиграет - 70%. Причины 1 По личным встречам он уступает 0 2 2 Причем во второй раз он проиграл в Москве (на Кубке Кремля, при сумасшедшей поддержке трибун), когда находился в хор форме после финала с Агасси 3 Санторо сейчас в хор форме - только что выиграл турнир. 4. Сафин, вообще, плохо играет против французов - 8 матчей и всего 1 победа над неизвестно кем 5 У Сафина пока еще не было игровой практики (я имею ввиду турниры ATP) в отличие от Санторо. 6. Стиль игры Санторо очень "неприятен" для Сафина, он, Санторо, очень цепкий и быстрый, достает такие мячи, которые, казалось бы, безнадежны; против Санторо хорошо подходит игра Кафеля, например А Сафин же пологается на мощнейшие подачу и удары с задней линии Если кто видел матч Сафина против Санторо на КК, то он поймет Сафин играл хорошо, лупил что есть сил, но проиграл, у него просто опускались руки, когда Санторо не просто доставал, казалось бы, "убитые" мячи, а умудрялся сыграть "по месту" и т п Кстати, я видел интервью Сафина он как раз говорил о Санторо Мол, очень уж неудобный соперник... Марат, конечно, может и выиграть, но его шансы, имхо, призрачны... Рискну сделать прогноз: Санторо победит в 3-х сетах в "ровном" матче (например, 7-6 7-5, 6-4 6-4 и т.п., короче, возможны варианты...)

2000

В турнире принимают участие различные теннисисты. Вы можете покупать и продавать контракты на теннисной бирже на определенные события, суть которых в том, попадет ли некий теннисист в какой-то из кругов. До того как событие произошло, стоимость контракта колеблется от 0 до 100 у.е. и определяется заявками игроков. После того как событие произошло, цена контракта равна 100 у.е., если событие исполнилось, и 0 у.е. — если событие не состоялось.

...Для начала — достаточно зарегистрироваться на этом сайте. После заполнения анкеты игрок немедленно получает login/password, а на свой счет — 100000 российских рублей и 100000 американских долларов. Увы, увы и еще раз увы, — виртуальных...

Проиллюстрирует примером: на чемпионате Кремля торговались контракты на выход Евгения Кафельникова в финал. В момент начала турнира котировки были равны 20 у.е. Все возможные исходы приведены в таблице.



Ваши действия	Исход игры Кафельникова	Ваши выигрыши/проигрыши
Купили 1 контракт по цене 20 у.е.	Кафельников вышел в финал	1x(100-20) = 80 у.е.
на выход Кафельникова в финал	Кафельников не вышел в финал	1x(0-20) = — 20 у.е.
Продали 1 контракт по цене 20 у.е.	Кафельников вышел в финал	1x(20-100) = -80 у.е.
на выход Кафельникова в финал	Кафельников не вышел в финал	1x(20-0) = 20 у.е.

Поскольку мы знаем, что Кафельников вышел в финал, то все, кто продавали контракты, проиграли, а все, кто покупали, выиграли. С учетом того, что игра Евгения в прошлых турнирах была не очень убедительной, довольно много игроков продавали контракты, а те, кто верил в нашего теннисиста, были вознаграждены.

Казалось бы, предлагается тот же тотализатор или букмекерская контора с несколько необычными правилами, но это не так. Вот основные отличия:

1. В тотализаторе вы только делаете ставки. В Tennis-i их можно принимать, продавая контракты.

2. Когда играешь с букмекером, против вас играет организация, имеющая большой опыт в этом деле, и ее шансы на выигрыш существенно выше. В Tennis-i соперничество идет с такими же игроками-любителями, и победа зависит только от вас.

3. Покупая ставку в букмекерской конторе, нельзя влиять на коэффициенты, установленные букмекером. В Tennis-i вы сами определяете цену. Если не нравится цена на бирже в данный момент, то любой волен поставить заявку и ждать, пока кто-нибудь ее примет.

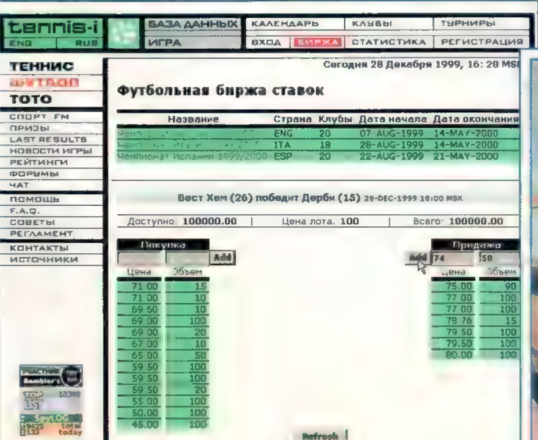
4. В тотализаторе требуется ждать наступления события, чтобы узнать о выигрыше или проигрыше. В Tennis-i есть уникальный шанс заработать гораздо раньше. Так, например, в начале кубка Кремля контракты на выход Кафельникова в финал стоили 20 у.е., а после трех кругов их цена выросла до 80 у.е. Вы могли купить контракты в начале турнира по 20 у.е. и продать их по 80 у.е. еще до того, как стало ясно, вышел Евгений в финал или нет!..

Для того чтобы принимать решения более обоснованно, на сайте организована база данных, в которой есть "история" каждого теннисиста. Тут собрано большое количество информации и пользователям предоставлена возможность делать запросы по различным критериям, например: как играл теннисист в определенных турнирах или каковы были исходы его поединков с конкретным соперником.

Биржевая игра на футбольные матчи европейских чемпионатов организована аналогично. Небольшие отличия в том, что торговля идет на победу клуба и возможных исходов три: если клуб выиграл — контракт стоит 100 у.е., если зафиксирована ничья — контракт стоит 50 у.е., если клуб проиграл — контракт стоит 0 у.е.

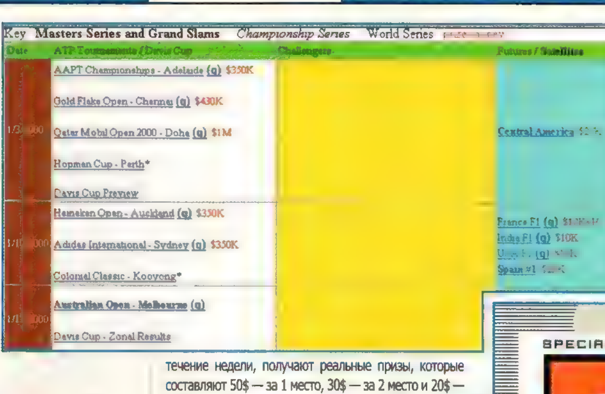
Поскольку матчи европейских чемпионатов проводятся раз в неделю, основная борьба игроков на футбольной бирже разворачивается в промежутках между ними. Интересно наблюдать, как меняются котировки клубов в зависимости от новостей. Кстати, на сайте Tennis-i запущена новостная лента от "Радио-Спорт ФМ", и можно следить за спортивными новостями прямо с футбольной биржи.

И, наконец, главное — можно ли на этом реально заработать? Ответ — да! Несмотря на то, что игра на реальные деньги еще не запущена (но ожидается в этом году), организаторы сайта проводят турниры. На теннисной бирже они проходят каждую неделю, и три игрока, выигравших наибольшее количество виртуальных у.е. в





ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru), Николай СТАРЧЕНКО



Date	ATP Tournaments / Davis Cup	Challengers	Futures / Satellites
1/3/2000	AAPT Championships - Adelaide (q) $350K Gold Flake Open - Chennai (q) $430K Qatar Mobil Open 2000 - Doha (q) $1M Hopman Cup - Perth* Davis Cup Preview		Central America
1/10/2000	Heineken Open - Auckland (q) $350K Adidas International - Sydney (q) $350K Colonial Classic - Kooyong*		France F1 (q) India F1 (q) $10K Spain #1
1/17/2000	Australian Open - Melbourne (q) Davis Cup - Zonal Results		

Только здесь пока не дадут играть на реальные деньги (хотя, по словам разработчиков, в скором будущем это предполагается), но тренироваться можете сколько угодно. И что особенно приятно: не на мало кому известных западных акциях, а на самых что ни на есть наших, родных "Аэрофлотах", "РАО ЕЭС", "ЛУКойлах" и других флагманах российской экономики.

течение недели, получают реальные призы, которые составляют 50$ — за 1 место, 30$ — за 2 место и 20$ — за 3 место.

Турниры на футбольной бирже проходят в течение 2 недель, но призовой фонд в футбольных турнирах больше: 80$ — 1 место, 50$ — 2 место, 30$ — 3 место, по 20$ — 4 и 5 места.

Ну и, конечно, на сайте организован спортивный чат. В нем все любители спорта могут обсудить события в реальном спорте или на бирже. Кстати, сайт имеет англоязычную версию, так что есть реальный шанс пообщаться с фанатами из других стран.

Другой проект, о котором поговорим, — это "Pifagor On-Line" — первая инвестиционная игра! Сегодня любой желающий может открыть счет у удаленного брокера и торговать акциями компаний не выходя из дома. "Pifagor On-Line" (www.pifagor.com) именно об этом.

Игра организована в виде ежемесячных турниров. По итогам выявляются победители, среди них — как профессиональные фондовые спекулянты, так и любители (сильна талантами Россия!). Так что в каждом турнире вы можете померяться силами с весьма достойными соперниками. Если не хотите участвовать в турнирах, а пришли просто попробовать свои силы, то можете открыть тренировочный портфель и играть в свое удовольствие без оглядки на других.

Для начала — достаточно зарегистрироваться (меню "Регистрация" на главной странице). После заполнения анкеты игрок получает login/password, и путь к азам инвестиций — открыт. Каждому участнику выдаются 100.000 виртуальных российских рублей и 100.000 виртуальных американских долларов. Это для того, чтобы покупать бумаги, которые котируются в рублях (как это происходит на ММВБ) и в долларах (как в Российской Торговой Системе). Естественно, конвертировать валюту в рубли Вы можете без всяких ограничений по курсу ЦБ. Итак, деньги получены. Меню "Портфель" приводит на страницу, с которой собственно и ведется торговля. Здесь вы можете выбрать тип операции (покупку или продажу), после чего попадете на страницу выбора площадки. Сейчас — это РТС и ММВБ. Кстати, цены в игре самые настоящие. И когда проглядываете цены акций, например, "Сбербанка", то будьте уверены — профессиональные фондовые спекулянты видят все то же самое (единственное отличие — в игре действует задержка на 10-15 минут).

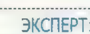
Выбор стратегий весьма широк. Вы можете покупать или продавать акции по текущим ценам. А если уверены в собственных предсказательных способностях, то размещайте заявки по ценам, которые, как полагаете, скоро будут на рынке. Любая операция сразу же отображается в вашем портфеле. Система сама следит за изменениями цен и показывает текущую прибыль или убыток от операций.

Примечательная особенность игры — чат. Тут всегда много людей, с которыми очень интересно пообщаться на темы финансов, политики да и жизни вообще. Здесь есть свои старожилы, но новичков встречают радушно. Финансисты — народ отнюдь не скучный, в чем легко убедиться, если почитать "Избранное" чата. Это лучшие высказывания участников, терпеливо собираемые админами в течение немаленькой истории проекта (ему уже полтора года). Оцените сказанную во время кризиса августа'98 фразу: "Программа по выводу России из кризиса выполнила недопустимую операцию и будет закрыта. Если эта ошибка будет появляться в дальнейшем, обратитесь к разработчику". Затем она обошла весь Рунет...

Окончание турниров обычно обмывается пивом в барах. Эта традиция берет начало с докризисных времен, когда победители получали денежные призы. Впрочем, финансисты не прочь выпить пива и без повода. "Расписание" пивных дней — в форуме "ПИВОГОР".

Попробуйте свои силы на этом необычном сайте. Кто знает, может вы — второй Сорос?

СИ-ONLINE



Наталья Давыдова (nat@gameland.ru)

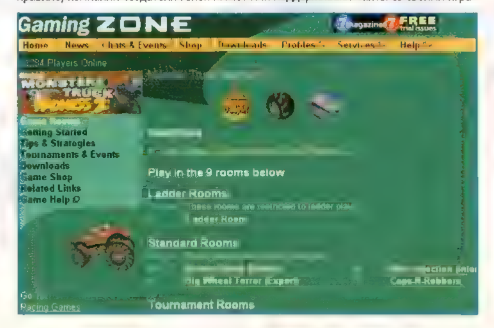
ЛЮБИТЕ ЛИ ВЫ АВТОМОБИЛЬ?..

Любите ли вы автомобиль так, как люблю его я? Этот вопрос могли бы задать многие из нас. Ибо как его не любить: бешеная скорость, свист ветра, стук крови в висках... непередаваемые ощущения! Хотя, что это я все об автомобилях, аналогичное удовольствие можно испытать и на мотоцикле или на любом ином виде транспорта.

Тут уж, как говорится, кому что нравится. А уж если гонщик еще и одержим желанием соревноваться, то процесс борьбы и эйфория от победы превзойдут все иные удовольствия нашей бренной жизни. И вовсе не нужно иметь толстый-толстый кошелек с "зелеными", для того чтобы обрести "железного друга" на колесах. Удовольствие можно получить практически даром (что и делают тысячи геймеров-гонщиков во всем мире), имея всего лишь более-менее сносный (по нынешним меркам) компьютер и доступ в Сеть. Ко всем прочим "плюсам" для любителей виртуальных скоростей добавим еще один немаловажный: ваш легендарный **Harley-Devidson** или навороченный суперсовременный автомобиль никто и никогда не угонит, можете спать спокойно. В связи с вышесказанным каждый день в ряды любителей сетевых гонок прибывает пополнение, и судя по последним тенденциям в игровой индустрии, количество авто— и прочих транспортных симуляторов растет и будет продолжать расти. Сегодня в Сети предлагается огромное количество игр, посвященных данной теме: самых разных видов, разного качества и популярности. Но речь не о качестве игр, это отдельная тема, а о том, где и что интересного можно найти для желающих повысить адреналин в крови. А предложений на этот счет в Сети немало.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Если говорить об англоязычных ресурсах, то их, как всегда, несметное количество. Но объять необъятное — нельзя, а потому рассмотрим наиболее интересные. Как правило, компании-создатели гонок имеют или поддерживают сайты со своими игра-





ми. К примеру, сайт http://www.excessivespeed.com с одноименной игрой (Excessive Speed) от Iridon Interactiv, посвященной аркадным гонкам на микромашинках. Сайт удобно и красочно (без излишеств) оформлен, быстро грузится. И интернационален — в разделе Download предлагают скачать демки на английском, немецком и даже шведском языках (кроме русского, увы...). Здесь же — патчи и скриншоты. Много чего хорошего рассказано об игре в разделе Introduction. Геймерам предлагается выбрать способ гонок, машину, трассу и т.д. И здесь вообще заботятся о посетителях, оказывая им всяческую помощь и поддержку — приятное место, как говорится, не к чему придраться!

Не менее комфортно чувствуешь себя и на сервере гиганта Microsoft, где гонщикам также предлагают много интересного (http://zone.msn.com/hub racing.asp). В основном тут широко представлен мототранспорт (Motocross Madness; Monster Truck Madness; Monster Truck Madness2). Все оформлено удобно, добротно, солидно, как всегда. Мультиплейер "играют" в так называемых комнатах (rooms), каждый выбирает свою, по способностям. Самой посещаемой оказалась... "стандартная" room. Похоже, посетители сервера не отличается выдающимися достижениями в мотокроссе. Тем не менее, турниры проходят регулярно, а с расписанием можно ознакомиться в разделе Tournament and Events. Предлагаются бесплатные и платные версии игр, даны описания, требования и стратегические советы. Традиционно для Microsoft геймерам оказывают помощь по всем вопросам. Здесь же на сервере расположены и аналогично оформлены странички, посвященные гонкам CART Precision Racing и Re-Volt...

НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

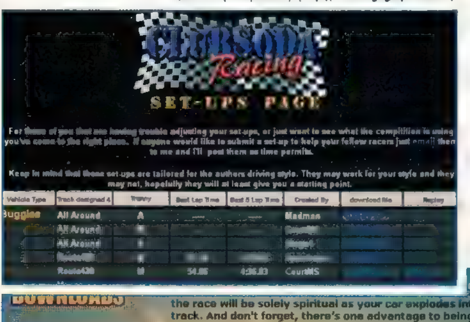
Очень активную жизнь в Сети ведет Club Soda, имеющий Set-ups-страничку (http://www.signgraphics.com/clubsoda). Здесь можно выбрать для себя различные авто для состязаний, посмотреть результаты, а также скачать нужные файлы.

Более "развернутая" страничка находится на http://soda.trackclub.net, где представлены новости клуба Грузовиков, подробная информация об успехах (или неуспехах) участников гонок, а также предлагается примкнуть к столь активному сообществу, заполнив стандартную анкету.

Гонкам на различных автомобилях посвящен сайт лиги STORM (http://www.geocities.com/MotorCity/9725/RPM98SSmain.htm), где вам предлагается скачать файл Night Bristol и выбрать понравившийся авто из 25 вариантов. Здесь же описаны правила игры на сайте.

На страничке Racing and Chasin по адресу http://www.geocities.com/MotorCity/Garage/5456/ есть неплохой форум, хотя сама страничка оформлена неудобно.

А на сайте Consumer Games (http://home.earthlink.net/~consumer) находятся reviews популярных гоночных игр, как ранних, так и последних. Но запаситесь терпением, — навигация затруднена из-за нагромождения необязательной информации и рекламы.



РОССИЙСКИЕ РЕСУРСЫ

В Рунете тоже кое-что имеется для геймеров-гонщиков. И это естественно: "Какой русский не любит быстрой езды?". Тем более, если можно "оторваться на всю катушку" и ГАИшники... извините, ГИБДДшники не подкарауливают на каждом повороте.

На сайте http://kulichki.rambler.ru/~tower/review/letter d/dethk2.html занятный обзор Moto Raser II и веселый review боевой гонки Dethkarz. Сайт оформлен удобно, но... как-то скучно.

На http://www.games.ru в разделе "Игродром" приглашают поиграть в action на спортивной машине — Auto 2000 и Mc Lauren Race — гонки на выживание по трассе Макларена, Castrol Racing — кольцевые гонки на игрушечных машинках, к тому же вооруженных "до зубов". В разделе "Обзоры" — неплохое описание Horse Rasing от Head Games — скачки на лошадях. Ну чем не гонка? Та же острота ощущений, к тому же здесь геймера научат быть рачительным хозяином и грамотным менеджером, приобретая лошадь, ухаживая за ней, тренируя...

Желаете посетить форум, пожалуйте на сайт http://www.ag.ru/reviews/v-rally/index.shtml. Здесь же даны обзоры Colin Mc Rae Rally и V-Rally, а также демо-версии Nascar Racing 3 (Sierra) и Renegade Racers (Interplay).

Неплохие обзоры представлены и на http://women-dog.kulichki.net/~tower/preview/rallym.html (Rally Masters); http://www.sibsiu.kemerovo.su/other/tower/review/pboat3.html; а на http://www.gamecenter.ru/review.cfm?part=sims — даны обзоры более десятка автомобильных гонок и уж совсем необычных "гонок на поезде": 3D Railroad Master. Само собой, не забыты Boss Rally, Driver, Need for Speed III и т.д. Зайдите, не пожалеете.

А для любителей водных развлечений на http://www.games.volkov.ru/review/pboat.phtml имеется подробное описание и скриншоты не совсем обычной игры — гонок на лодках, Power Boat Racing. Замечательную галерею скриншотов к известному гоночному 3D-action'у Planet Racer можно посмотреть на http://www.newgames.ru/cgi-bin/news/famews.cgi?db. И, наконец, геймеры, которые с нетерпением ожидают обещанный к выходу весной 2000-го года компанией Ubi Soft великолепный (судя по описанию) rally-симулятор, могут прочесть превью по адресу http://www.3dfiles.ru/stati/rally racing simulation.htm .

Ну что, любители острых ощущений, по-моему есть где разгуляться. Тогда "на старт", "внимание", "марш"!

И удачи на дорогах!

СИ-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru) ICQ#18049999 EGN#154

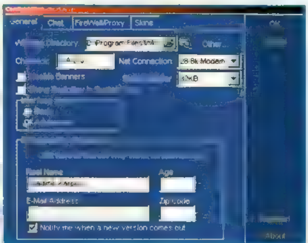
RADIO*SPY*

В прошлых номерах мы рассказывали о таких программах, как GameSpy 3D и GameLaunch 3D. Все они произведены "в одном здании, одной компанией" — GameSpy Industries, которая и прославилась тем, что выпускает вспомогательные программы к играм.

Сегодня перед нами — исключение из правила, а зовут его **RadioSpy**.

Чем занимается программа, можно догадаться по названию. Да, правильно, она ищет радиостанции в глобальной сети Интернет. В наши дни уважающая себя радиостанция транслируется как по радиоволнам, так и по Интернет. Исключение составляют лишь многие отечественные станции, у которых зачастую даже нет этого самого "Интернет"...

Итак, от подключенной к Сети станции идет широковещательный цифровой сигнал, имеющий стандартный IP адрес, и если его поймать, то качество звука будет заметно отличаться от обычного АМ-радио (в лучшую сторону, конечно). Найти такой сигнал непросто, ведь даже поиск домашних web-страничек радиостанций занимает не так уж и мало времени. Выходит, кроме **RadioSpy** пользователю в этом деле не сможет помочь никто и ничто. Стоит заметить, что поиск поиском, а прослушивать-то передачи в **RadioSpy** нельзя, поэтому в программу включена поддержка музыкального плеера WinAMP (www.winamp.com), так что скачать нужно и его...



Как же работает **RadioSpy**?

Все начинается с главного меню, которое наверняка пленит пользователей современным дизайном и красочной отделкой. Это меню можно условно разделить на две части. Первая — это панель управления, а вторая — основная часть **RadioSpy**, в свою очередь состоящая из двух больших окон.

В панели управления производится настройка программы для поиска радио серверов. Тут можно выбрать любой интересующий жанр музыки или новостей (в списке их более 20), отрегулировать главные настройки программы (кнопка Configure), зайти в чат-канал или проследовать за ссылками на главную страницу компании. В "главных настройках" трогать особо нечего: всего есть четыре закладки для чата (Chat), подключения (FireWall/Proxy), выбора шкур (Skin), ну и самое главное — выбор скорости соединения и директории WinAMP (General).

Как было сказано, основная часть **RadioSpy** состоит из двух больших окон. Верхнее окно непосредственно отвечает за поиск и показ серверов, а нижнее — за новости о самой программе, транслируемые с главного сервера производителя (**RadioSpy** news), за информацию о том, какая именно музыка играет на одном из найденных серверов (What's playing now?), и за чат, настроенный в "главных настройках" (Chat).

На первом окне стоит остановиться поподробнее, ибо оно самое важное. В нем приводится наиподробнейшая информация о каждой найденной радиостанции, а именно: имя (Station Name), Ping, число слушателей (Listeners) и другие менее важные параметры. В графе Station name есть не только имя станции, но и ее точная специализация (например, Techno House Trance), а также программа, которую можно использовать для ее прослушивания (WinAMP или RealPlayer). Графы Ping и Listeners особенно важны для русских пользователей. Мало того, что наша связь еле-еле тянет прямые радиотрансляции, так еще и другие пользователи могут создавать помехи. Список станций большой, так что выбирать стоит ту, с которой пинг не залетает выше 300, а число слушателей не превышает 10 человек.

После удачного подбора станции остается только кликнуть по ней мышкой, и программа сама запустит WinAMP и подключится к станции. Если этого не произойдет, то нужно проверить все настройки и попробовать еще раз.

Несмотря на небольшой объем и простоту (в отличие от GameSpy и GameLauncher), **RadioSpy** выполняет очень редкую функцию — поиск радио в Интернете. Программа не посрамила своих разработчиков, став лучшей в своем роде (хотя конкурентов-то почти и нет...).

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Борис ВОЛКОВ а.к.а. BOB (bob@gameland.ru)

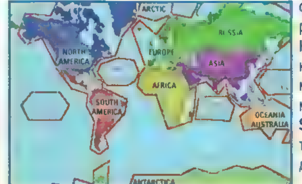
HTML *НАЧИНАЮЩЕГО* ИНТЕРНЕТЧИКА

Продолжение. Начало — СИ 17(50)

В новом, **2000** году, мы продолжим разговор о веб-дизайне в **Internet**. На очереди — так называемые карты (**Image Maps**). Сначала выясним, что это такое, а затем узнаем, как это делается.

Как мы уже знаем, изображение может служить гиперссылкой. Помимо этого существует возможность условно разделить изображение на части, каждая из которых будет отдельной гиперссылкой. Это и называется картинкой-картой (**Image Map**). При таком подходе сама картинка (файл с изображением) никак не изменяется. Нужно лишь уведомить браузер клиента о том, какие области мы определили на карт(-инк-)е и какие гиперссылки им соответствуют. Тут же проиллюстрируем сказанное.

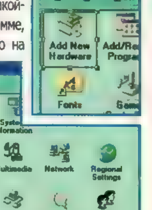
Картинка слева показывает карту (действительно, карту мира) с выделенными областями (они называются **Hot-Spots** — горячие пятна, не путать с горячими точками). Каждой из выделенных областей соответствует гиперссылка, в нашем конкретном случае ведущая к документу, рассказывающему о том или ином регионе земного шара. Картинка справа — образец действующей карты. При нахождении над горячим пятном курсор мыши принимает характерную для гиперссылки форму, а в строке состояния браузера отображается соответствующий **URL**. К сожалению, карты, как и анимированные изображения, не работают в печатном варианте; простейший способ увидеть карту в действии — забраться в Паутину. Мы же попробуем создать нечто подобное самостоятельно.



Приведенный пример — довольно сложная карта. Соответствующий такой карте текст-описание на **HTML** легко приведет в ужас начинающего **web**-дизайнера, да и у опытного не вызовет восторга. Догадались, как поступить? Действительно, мы снова будем пользоваться визуальными средствами **web-authoting**'а в лице **Microsoft FrontPage**.

Чтобы не ходить далеко, попробуем превратить в карту обычный Control Panel — такой, как он есть в Windows. Между прочим, именно в таком стиле был оформлен широко известный сайт **http://www.winfiles.com/**. Нажимаем **Start > Settings > Control Panel**. Для захвата изображения пользуемся **Alt+PrintScreen** (клавиша **Alt** позволяет захватить текущее окно, а не весь экран). В любом графическом редакторе сохраняем картинку в виде **GIF** или **JPEG** (поэкспериментируйте с оптимизацией, только не очень долго — цель у нас другая). Для нашего любимого **Adobe ImageReady** последовательность действий такова: **File > New > Ok**; **Edit > Paste**.

Теперь создаем новый файл в **Microsoft FrontPage** и вставляем в него нашу картинку. Щелкаем на картинке левой кнопкой — появляется панель инструментов **Pictures** (Картинки). Справа от текущего инструмента (**Select**) находим черный прямоугольник и нажимаем на него. Это — инструмент для создания простейшего вида **HotSpot** — прямоугольника. Сейчас именно он нам и нужен. Представив себе, что мы в какой-нибудь графической программе, рисуем прямоугольник прямо на



Борис ВОЛКОВ a.k.a. BOB (bobk@gameland.ru)

нашей картинке (вокруг ярлыка Add New Hardware).

Как только прямоугольник нарисован, появится окно диалога, предлагающее указать URL гиперссылки для только что созданного HotSpot. Здесь мы можем выбрать один из нескольких вариантов:

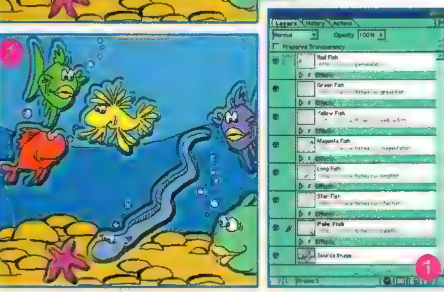
- выбрать файл из текущего проекта;
- непосредственно набрать URL;
- открыть браузер и найти страницу в Internet;
- найти файл на локальном диске;
- создать гиперссылку для отправки электронной почты;
- создать новую страницу и гиперссылку на нее.

Следующий тип HotSpot — окружность. Инструмент в виде овала рядом с прямоугольником отвечает за создание круглых (не овальных!) горячих пятен. Попробуем создать круглый HotSpot вокруг ярлыка Internet Options. Обратите внимание: рисование окружности начинается от ее центра.

Точность рисования при создании картинок-карт не очень важна, поскольку пользователь интуитивно будет щелкать мышью в середину интересующего его объекта. Кроме того, отдельные HotSpots могут перекрываться. Что же произойдет, если пользователь щелкнет мышью в месте, где перекрываются два или больше HotSpots? У компьютера в этом случае (впрочем, как и во всех остальных) лишь одна возможность: использовать алгоритм. Побеждает тот HotSpot, к центру тяжести которого ближе расположена точка щелчка. Справка: центр тяжести прямоугольника лежит на пересечении его диагоналей. Картинка показывает типичный случай. Место щелчка мыши (синий кружок) ближе к центру круга, чем к центру тяжести прямоугольника, поэтому будет выполнен переход по гиперссылке, определенной для круга.

В качестве обходного пути в сложных ситуациях (детали картинки неправильной формы) можно создать несколько расположенных рядом или перекрывающихся HotSpot'ов с одинаковыми гиперссылками. Лучший способ в таком случае — использование HotSpot неправильной формы, как на картинке в начале статьи. Чтобы попробовать этот способ, возьмем кусочек карты звездного неба (изображение получено при помощи программы StarCalc 5.0, http://www.bankvoronezh.ru/HomePages/Zavalishin/main.htm). Созвездия имеют условные границы в виде ломаных линий. Предположим, нужно подробнее рассказать о созвездиях Большой и Малой Медведицы. Создадим на карте горячие пятна в форме неправильных многоугольников, пользуясь инструментом панели Pictures для рисования многоугольников.

Справа от кнопки использованного нами инструмента находится еще одна кнопка, нажатие которой позволяет просматривать созданные карты отдельно от изображения (рисунок справа).



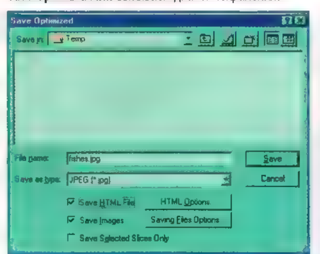
Разумеется, Microsoft FrontPage — не единственное средство для создания карт. Adobe также включила в свой продукт ImageReady, с которым мы уже знакомы, такую возможность. ImageReady будет особенно полезен при создании сложных карт из многих объектов неправильной формы.

Создание ImageMaps в ImageReady использует технологию слоев. О ней мы говорили при рассмотрении анимации. Попробуем создать карту из рисунка с рыбками.

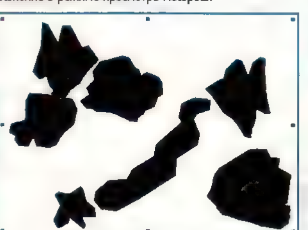
Если палитра Layers (слои) не видна, вызовем ее командой Window > Show Layers. Пользуясь волшебной палочкой (Magic Wand), выделим красную рыбку.

Чтобы она попала в выделенную область целиком, воспользуемся командой Select > Modify > Expand, оставив принятое по умолчанию значение в 5 пикселов. Теперь создадим из выделенной области новый слой: Layer > New > Layer via Cut (новый слой путем вырезания). Дважды щелкнем на новом слое в палитре Layers и изменим некоторые свойства слоя. Для ясности назовем слой Red Fish. Это название будет использовано для подсказки в Microsoft Internet Explorer. Включим опцию Use Layer as Image Map (использовать слой как карту). В поле Shape (Форма) выберем Polygon (Многоугольник), в поле Tolerance (Аккуратность) оставим значение 2.0, а в поле URL впечатаем URL нашей гиперссылки (например, http//www.fishes.ru/redfish). Такие же операции проделаем и с остальными обитателями водоема. По команде File > Preview in... просматриваем результат в окне браузера. Чтобы пользователь понимал, что рыбы не просто плавают в воде, а являются гиперссылками, можно применить к каждому из вновь созданных слоев какой-нибудь эффект, например, Bevel and Emboss; для авторов — это единственный способ представить ImageMap в печатном варианте. Палитра Layers и наша картинка выглядят после этого примерно так ❶.

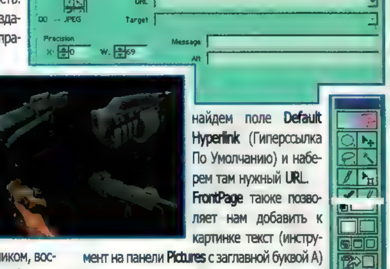
Теперь пора сохранить оптимизированную картинку и описание карты в формате HTML. По команде File > Save Optimized As... вызываем диалог сохранения:



В окне диалога включаем опцию Save HTML File (сохранять файл в формате HTML), оставив принятые по умолчанию свойства HTML. В этот файл попадет рабочая часть нашей карты, а именно определенные Adobe ImageReady горячие пятна. После сохранения открываем файл HTML (не картинку!) в Microsoft FrontPage и наблюдаем результат автоматического создания горячих пятен. Для усиления эффекта здесь показано изображение в режиме просмотра HotSpots.



Несмотря на то, что наша картинка теперь карта, мы можем определить гиперссылку для всей картинки в целом — на тот случай, если пользователь не выбрал ни одно из горячих пятен. Щелкнем на картинке правой кнопкой и выберем пункт меню Picture Properties (Свойства Картинки). В закладке General (Общие Свойства)

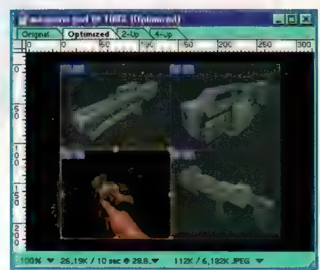


найдем поле Default Hyperlink (Гиперссылка По Умолчанию) и наберем там нужный URL. FrontPage также позволяет нам добавить к картинке текст (инструмент на панели Pictures с заглавной буквой A) и сделать из него гиперссылку. К сожалению, эта возможность FrontPage, как и многие другие привлекательные штучки, будет работать только в том случае, если: сервер, где лежат ваши страницы, поддерживает расширения FrontPage (что нетипично для большинства провайдеров). А потому соблюдайте осторожность при использовании визуальных средств разработки!

В заключение рассмотрим еще один способ сделать из картинки средство навигации по сайту. Предлагаемая компанией Adobe технология сводится к разрезанию изображения на прямоугольные куски и присвоению отдельным кускам различных гиперссылок. По-английски такие куски называются slices (ломтики). Будучи помещенными в таблицу в формате HTML, они образуют целое изображение, видимое для пользователя. Для упражнений возьмем картинку с различными видами вооружений (из Quake2). Такая картинка явно подразумевает разрезание на четыре части.

Для разрезания картинок на части и манипуляций с ними в Adobe ImageReady служат два инструмента, помещенные в третьей сверху строке палитры инструментов и смущающие пользователей Adobe Photoshop. Первый инструмент позволяет создавать прямоугольные ломтики, а второй — выбирать текущий ломтик. Также весьма полезна палитра Slice (если она не видна, ее надо вызвать командой Window > Show Slice и развернуть полностью). Еще две кнопки в нижней части палитры управляют видимостью ломтиков.

Итак, включаем инструмент для разрезания и вырезаем прямоугольник от центра картинки до ее левого верхнего угла. Оставшаяся часть картинки автоматически разделена на части. Набираем URL для первого ломтика в палитре Slice. Создаем еще один ломтик в правом нижнем углу. Теперь у нас четыре ломтика: два созданы нами и два — автоматически. Указываем гиперссылки для каждого из ломтиков, пользуясь инструментом для их выбора. Изображение на экране будет примерно таким:



Просматриваем изображение в браузере (File > Preview in...). Наша картинка стала картой с прямоугольными горячими пятнами. На самом деле мы видим четыре картинки (четыре самостоятельных файла), расположенных рядом в таблице. Попробуйте изучить текст HTML, показываемый браузером!

Разумеется, технология Slices предоставляет нам гораздо более широкие возможности, иначе она не стоила бы тех усилий, которые потратили разработчики компании Adobe. Эти возможности станут вам доступны после прочтения следующей статьи нашего цикла. Впрочем, если у вас достаточно терпения и в голове не только Action, вы и сами легко разберетесь в секретах и тонкостях разрезания на ломтики.

СИ-ONLINE



Платформа: PC, PlayStation, PlayStation 2
Жанр: action
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
Онлайн: http://007.ea.com
Дата выхода: конец 2000

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Джеймс Бонд — это не только суперагент британской секретной службы, любимец женщин и гроза преступников всего мира, Джеймс Бонд — это еще и целая эпоха. Эпоха роскошных автомобилей и яхт, роковых красоток и гениальных злодеев, умопомрачительных гэджетов и коктейлей "водка-мартини смешать но не взбалтывать", эпоха стопроцентного action, положенного в основу многочисленных книг, фильмов и игр.

Максим Заяц

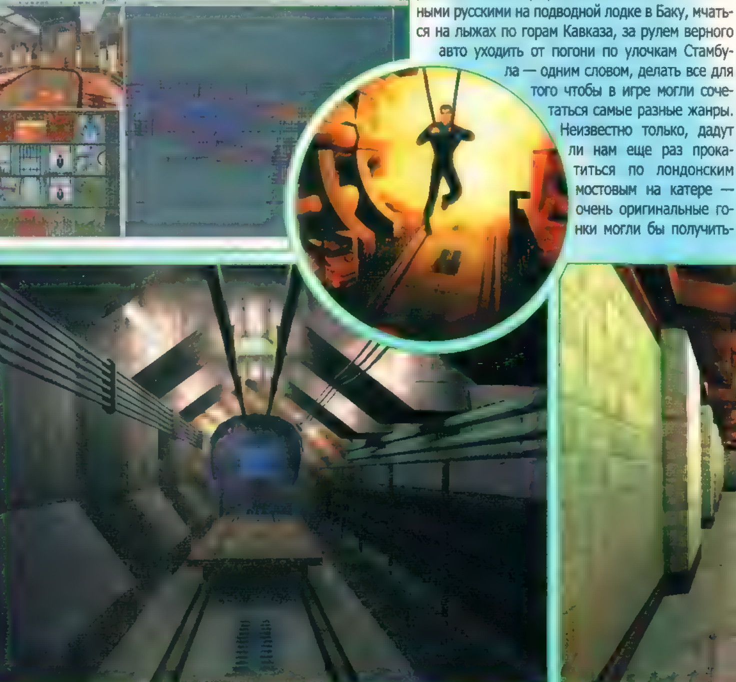
Со страниц журналов и из Интернета еще не исчезли восторженные и разгромные рецензии на последний фильм из этой серии — **The World is Not Enough**. Все как всегда: есть главный злодей, и миру угрожает опасность, но неуязвимый агент 007 в очередной раз спасает человечество. Традиционная бондиада, в которой нужно просто получать удовольствие от съемок, от красивых актрис, от того, как шикарный BMW пилят пополам, от титров, от музыки, но никак не от реалистичности и глубины сюжета. Но главное то, что на основе такого фильма можно создать весьма приличный action. За работу над этим проектом взялась компания Electronic Arts.

По соглашению, достигнутому с MGM Interactive, **The World is Not Enough** должна стать первой из целой серии игр, посвященных Джеймсу Бонду. Но, пожалуй, самым многообещающим событием стало лицензирование движка Quake III Arena от ID Software. Electronic Arts планирует использовать это весьма дорогостоящее приобретение сразу в нескольких проектах и твердо убеждена в том, что затраты окупятся. Что ж, это означает, что разработчики сэкономят себе массу времени и нервов, а мы уже сейчас хотя бы в техническом плане сможем судить о сильных и слабых сторонах нового проекта и любоваться на ранние скриншоты, которые выглядят весьма стильно, а главное — знакомо для тех, кто уже видел фильм.

Одиннадцать игровых миссий, в ходе которых мы будем спасать мир, которого мало, обещают быть весьма напряженными: Бонду предстоит общаться с загадочными русскими на подводной лодке в Баку, мчаться на лыжах по горам Кавказа, за рулем верного авто уходить от погони по улочкам Стамбула — одним словом, делать все для того чтобы в игре могли сочетаться самые разные жанры. Неизвестно только, дадут ли нам еще раз прокатиться по лондонским мостовым на катере — очень оригинальные гонки могли бы получиться. Снаряжение включает в себя более двадцати видов оружия плюс полный арсенал шпионских гэджетов из лаборатории Q. Продолжая традиции Tomorrow Never Dies (PSX) и GoldenEye (N64), основная часть роликов **The World is Not Enough** будет сделана на движке, для того чтобы обеспечить максимально плавный переход от игры к cutscene. Однако параллельно решается вопрос о включении в игру кадров из оригинального фильма. Любителей мультиплеера ждет поддержка LAN и Интернет (понятное дело, только в PC-версии).

The World is Not Enough разрабатывается сразу для трех платформ: PC, PlayStation 2 и PlayStation (здесь, разумеется, будет использован другой движок, не Quake III). Согласно оптимистическим заявлениям Electronic Arts все три версии игры появятся на прилавках магазинов уже в конце 2000 года. Пророчества такого рода сбываются далеко не всегда, однако лучше уж прождать немного дольше и получить в итоге хорошую игру, нежели сокрушаться по поводу не оправдавшихся надежд и впустую потраченного времени. У **The World is Not Enough** есть как минимум три причины для того чтобы стать хитом: разработкой этого проекта занимается Electronic Arts, в основу игры положен сюжет знаменитой "шпионской" серии, движок от ID Software должен обеспечить высокий технический уровень. Фанаты загодя могут запастись обоями с символикой "007", а мы обещаем по мере появления новых материалов возвращаться к этой теме вплоть до выхода игры.

СИ PREVIEW



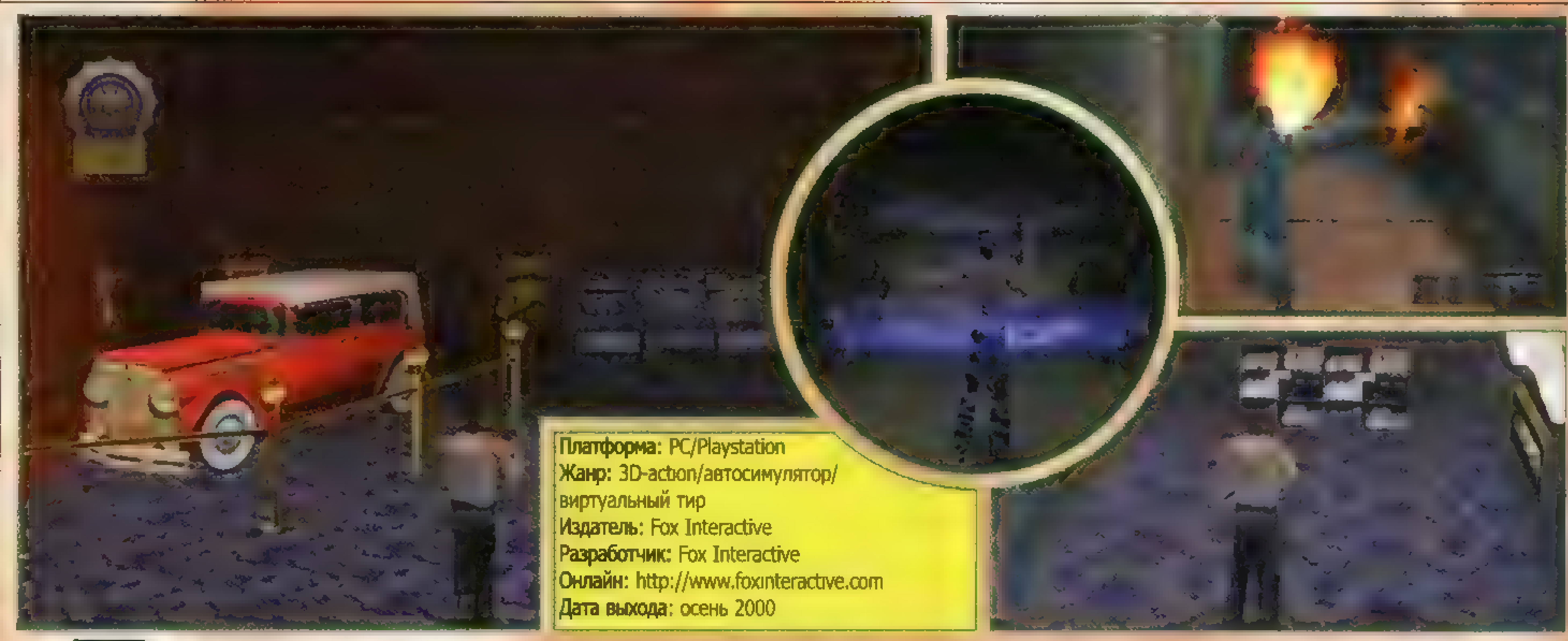



ЕСЛИ DEPECHE MODE, ТО
MAXIMUM
Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75
www. maximum.ru.




СТРАНА
ИГР
Westwood
STUDIOS

DIE HARD TRILOGY II: VIVA LAS VEGAS



Платформа: PC/Playstation
Жанр: 3D-action/автосимулятор/виртуальный тир
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: Fox Interactive
Онлайн: http://www.foxinteractive.com
Дата выхода: осень 2000

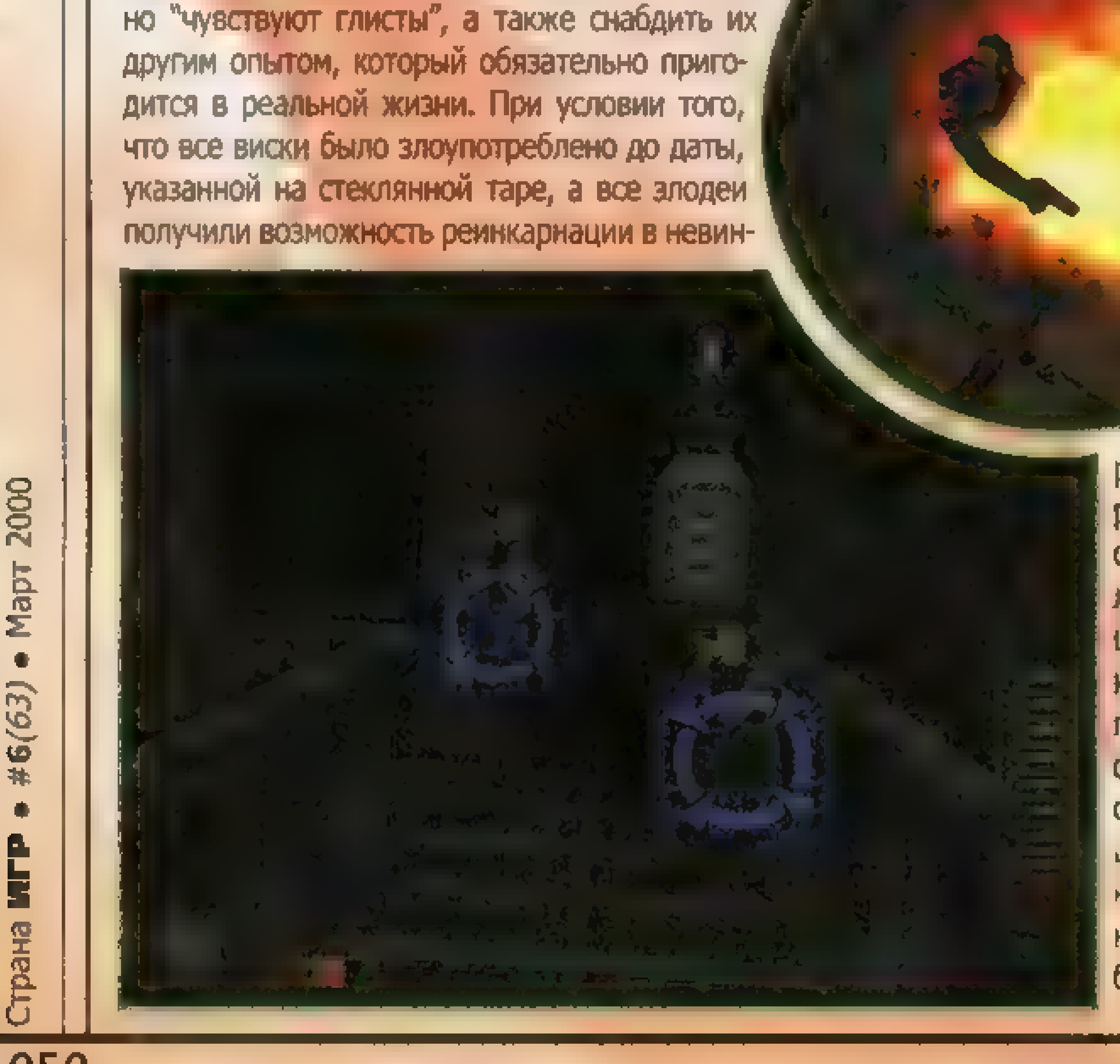
Все-таки Брюсу Уиллису не идут роли высоколобых интеллектуалов. И никакие последние "Шестые чувства" и даже гораздо менее последние "Армагеддоны" не сравнятся с "Последним бойскаутом", где тезке китайца Ли также удалось сыграть главную роль. Вообще, бывшему мужу госпожи Деми Мур, по моему не слишком скромному мнению, лучше всего удаются роли (или уже правильней говорить "удавались"?) прожженных циников, щеголяющих -цатидневной щетиной и тонким ароматом дешевого виски.

Вячеслав Назаров

'Now I have a machine-gun. Ho-ho-ho!" Джон МакКлейн, к/ф "Крепкий орешек"

В полной мере это относится к фильмам "На расстоянии удара", а также к трилогии Die Hard, расползшейся по территории нашей необъятной Родины под названием "Крепкий орешек": Die Hard, Die Hard 2: Die Harder и Die Hard With a Vengeance. Конечно же, когда капиталисты-эксплуататоры из Fox Interactive решили сотворить какой-нибудь кроваво-задушевный шедевр по мотивам классики киноискусства, то их выбор был очевиден.

В вышедшей некоторое время назад игре Die Hard Trilogy разработчики постарались объединить все самое светлое, доброе, вечное, что несли в себе три серии похождений нью-йоркского полиса Джона МакКлейна. Так, первая часть трилогии была представлена 3D-action'ом от третьего лица. Она была призвана дать понять игрокам, ползающим по закоулкам захваченного злобными террористами небоскреба, что обычно "чувствуют глисты", а также снабдить их другим опытом, который обязательно пригодится в реальной жизни. При условии того, что все виски было злоупотреблено до даты, указанной на стеклянной таре, а все злодеи получили возможность реинкарнации в невинных жучков-паучков и прочих скорпионов и тарантулов, бойцам предоставлялась возможность испытать себя в качестве снайпера массового поражения. Усевшись в виртуальную тележку и захватив с собой друзей Смита и Вессона, игроки катались по заранее проложенным рельсам и методично истребляли лезущих из всех щелей, словно русские народные тараканы, негодяев, мерзавцев и оставшихся конченых уродов. Расправившись с легионами врагов, так и не сумевших понять, что фраза "Die Hard" относится не к ним, а к их идейному противнику МакКлейну, поклонники бескомпромиссного "рубилова и мочилова" могли продолжить борьбу со злом и вновь заняться спасением мира уже сидя за рулем чуда техники с двигателем внутреннего сгорания.



Die Hard Trilogy II: Viva Las Vegas является огромным скачком вперед по сравнению со своим предшественником. В ней уже станет развиваться и эволюционировать оригинальный сюжет, тщательно проработанный со всех сторон отрядом сценаристов. Но главным нововведением окажется то (никогда сами не догадаетесь!), что игра будет разбита на три части. В первой из них, наблюдая за своим виртуальным alter ego от третьего лица, бойцам придется носиться среди казино, клубов, пельменных и столовых Лас-Вегаса, разгадывая загадки, расстреливая "плохих" парней и спасая "хороших", взрывая притоны злодеев и сберегая от разрушений штаб-квартиры юных натуралистов и пожилых технократов. Последующая серия перенесет игроков в водительские кресла различных транспортных средств, позволив заняться геноцидом пешеходов, среди которых по счастливому стечению обстоятельств иногда будут попадаться и отрицательные персонажи. Кроме этого виртуальным шоферам предстоит заняться коллекционированием и обезвреживанием бомб, в изобилии разбросанных гадкими преступниками по всему городу. При этом надо быть очень аккуратным, чтобы не испытать на собственной шкурке всю трагедию реализовавшейся в жизни пословицы: "Одна нога — здесь, другая — там." Наконец, самые настоящие МакКлейны, разбив кучу машин и разорив не один десяток страховых компаний, смогут размять свои указательные пальцы, положив их на спусковые курки и сняв только после того, как злодей получит граммов несколько свинца в свой криминальный затылок.

Как видите, в плане создания игрового процесса разработчики не планируют удивить общественность своей сверхоригинальностью. Решив не тратить силы на подобную ерунду, они сконцентрировали свое внимание на сюжете. В **Die Hard Trilogy II** все три части игры будут прочно скованы цепью единой сюжетной линии, позволяя событиям развиваться вполне логично и, уж конечно, в полном соответствии с главным законом жанра: добро в лице Джона МакКлейна всегда побеждает зло — ставит на колени и зверски убивает. В данном конкретном случае зло, как всегда представленное международными террористами, обидевшись на то, что ему никак не удается выиграть в домино ни в одном из казино, решает отомстить всему Лас-Вегасу. Вполне возможно, что у них бы все получилось, если бы не вмешательство бравого полицейского МакКлейна, решившего провести свой очередной отпуск именно в этом месте и именно в это время. Разумеется, "последний бойскаут" не может пройти мимо творящегося беспредела. В итоге дракон терроризма, пробитый копьем правопорядка, умирает, а герой Джон возвращается на службу.

С точки зрения графики игра выглядит более чем замечательно, и, наверняка, ей уготовано почетное место на полках любителей боевиков во всех областях жизни. Но будущее сериала вызывает у меня серьезные опасения. Ведь если и дальше так пойдет, то виртуальные злодеи в самом скором времени начнут строить свои коварные планы только предварительно убедившись в том, что Джон МакКлейн сидит в своем Нью-Йорке и не собирается нагрянуть к ним в гости... Впрочем, надеюсь, разработчики что-нибудь придумают. Благо их творческий потенциал достоин самых высоких похвал, что вот-вот подтвердит **Die Hard Trilogy II: Viva Las Vegas**.

СИ PREVIEW

Льготная тарифная зона "Область"
Действует уникальный внутрисетевой роуминг
Посекундная тарификация после первой минуты разговора

Мы ТуСуемся на www.mts.ru

Любимый тариф

прямой московский номер

Абонентская плата:
$16* в месяц

Исходящий звонок на мобильный МТС:
$0,26* днем
$0,19* вечером

Входящий звонок с мобильного МТС:
$0,00 днем
$0,00 вечером

Исходящий/входящий звонок (на/с городских телефонов):
$0,36* днем
$0,29* вечером

Специальное предложение
Motorola 3188
Motorola 3788
99 у.е.

Молодежный тариф

федеральный номер

Абонентская плата:
$4* в месяц

Исходящий звонок на мобильный МТС:
$0,20* днем
$0,15* вечером

Входящий звонок с мобильного МТС:
$0,00 днем
$0,00 вечером

Исходящий/входящий звонок (на/с городских телефонов):
$0,29* днем
$0,19* вечером

СЕНСАЦИЯ!

* цены указаны без учета НДС и НсП

САМАЯ КАЧЕСТВЕННАЯ И ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ В МОСКВЕ

Центры продаж МТС:
ул. Садовая-Каретная, 2 (ст. м. "Маяковская") 1-й Голутвинский пер., 2/10, стр. 1 (ст. м. "Полянка")
Известковый пер., 7, стр. 1 (ст. м. "Таганская") Тетеринский пер., 18, стр. 5 (ст. м. "Таганская")

www.mts.ru

Тел.: (095) 766-0177, 928-4355

Лицензия Государственного Комитета РФ по связи и информатизации №10263. Товар и услуги сертифицированы.

МТС GSM

Подключайтесь - пока бесплатно!

Платформа: PlayStation
Жанр: action/adventure
Разработчик: SCE Cambridge Studio
Издатель: SoftClub/SCEE
Онлайн: www.playstation-europe.com
Дата выхода: апрель 2000
Рекомендованная розничная цена: 250 рублей

MEDIEVIL 2

Борис Романов

Продолжению популярной приключенческой игры для PlayStation, Medievil, будет суждено стать для российских владельцев приставок настоящей революцией. Все дело в том, что именно оно будет удостоено чести стать первой и, будем надеяться, не последней профессионально локализованной для российского рынка приставочной игрой.

Вы даже представить себе не можете, насколько это событие, на самом деле, важно для российской игровой индустрии. Ведь, как это ни прискорбно, но тот факт, что российские владельцы приставок желают играть в игры на родном языке, причем не меньше своих компьютерных "коллег", до последнего момента признавали только пираты (а то, как они умеют переводить ворованные игры, многим из нас прекрасно известно). В свою очередь крупные западные издательства, включая даже такого гиганта, как Electronic Arts, просто не имели никакой возможности одновременно выпускать свои игры на нашем рынке по приемлемой цене и с русским переводом.



Но теперь, кажется, лед тронулся, и вот уже в апреле этого года стараниями компаний SoftClub и Sony Computer Entertainment Europe на прилавках наших магазинов появится первый за всю историю российского рынка электронных развлечений локализованный проект для игровой приставки. И эту фразу, от которой у меня чуть ли не слезы наворачиваются на глазах, я могу повторить вам еще хоть сто пятьдесят тысяч раз.

Не скрою — этого события я ждал уже много лет, и лично для меня будет абсолютно неважно, какая именно игра будет переведена на русский язык. Однако я прекрасно понимаю и тех людей, кому такие "мелочи", как качество локализации, а также ее супернизкая для оригинальной игры розничная цена, которая, скорее всего, не поднимется выше восьми долларов, не играют особой роли. Именно для них и будет предназначена вторая часть этой статьи.

Итак, **Medievil 2**. Продолжение действительно популярной приключенческой игры для PlayStation, которая хоть звезд с неба и не хватала, но на фоне других проектов, выходивших в то время на этой приставке, выглядела достаточно выигрышно (отчего и продалась тиражом в 800 000 копий). В ней был интересный герой, приятная во всех отношениях графика и, самое главное, простой и доступный игровой процесс, который ни к чему особенному игроков не обязывал, а просто доставлял удовольствие. Мне эта игрушка, несмотря на некоторые ее проблемы, тоже понравилась, и я предполагаю, что такая же история случится и с **Medievil 2**.

По большому счету, описываемая на этих страницах игра является типичным сиквелом, в котором разработчики пытаются создать такую игру, которая не расстроила бы своих старых поклонников и, одновременно, попыталась бы привлечь к себе новых. Для первых команда разработчиков из Кэмбриджской студии Sony Computer Entertainment готовит в **Medievil 2** несколько улучшен-

ную версию первой игры, в которой вас встретит все тот же герой, которому придется делать в игре практически то же самое, что и раньше. Для вторых же они собираются перенести игровой процесс своего проекта в полное 3D и в новые, более красочные локации, и добавить в него несколько более скромных нововведений, которые, скорее всего, сделают и без того прикольную игру еще более веселой и, соответственно, интересной.

Кстати, о приколах. Не будет большим преувеличением сказать, что и первый, и второй Medievil'ы принадлежат, если так можно сказать, к жанру комедии. И стоит отметить, что этот жанр в видеограх [illegible] довольно-таки скупо, что добавляет в копилку положительных качеств описываемой здесь игры еще одно дополнительное очко. Так вот, в **Medievil 2** комедийность происходящего будет доведена практически до полного абсурда, сдобренного изрядной долей традиционно английского юмора. Но этот юмор не ст[illegible] основой игры, а лишь [illegible] служить для предания ей определенной атмосферы. Кстати говоря, уже сегодня именно благодаря этой самой непринужденной комедийной а[illegible]мосфере новая игра от европейского отделения Sony и выделяе[illegible]ся уже на фоне всех других со[illegible]менных проектов на PlayStation.

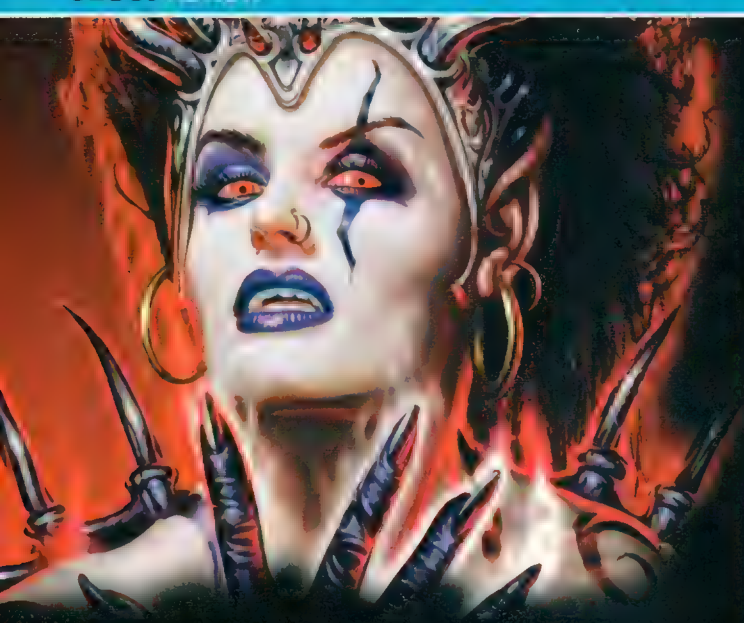
Действие **Medievil 2** будет происхо[illegible] века в старушке Англии — родине [illegible] разработчиков, так и основных почитате[illegible] первого творения. Соответственно, графиче[illegible] оформление нового проекта от SCE Cambridg[illegible] выдержано, если так можно выразиться, в готическом стиле. Кстати говоря, сами разра[illegible]вают свой новый проект никак иначе, [illegible]кой комедией", что, на самом деле, [illegible] действительности на все сто процентов.

Описывать полностью сюжет **Medievil 2** [illegible] буду, так как он просто не отличается [illegible]гинальностью и, к сожалению, пока выз[illegible] легкую усмешку (злой волшебник для ка[illegible]-то [illegible] целей поднял из могил мертвецов, сред[illegible] оказался наш главный герой, которому [illegible] этим волшебником бороться. В общем, б[illegible]-то.). Не буду я особенно расписывать [illegible] процесс, который, к тому же, еще до ко[illegible] работан, и вместо этого ограничусь лиш[illegible] причислю **Medievil 2** к жанру трехмерных action-[illegible]venture. Иными словами, в ней вам придется р[illegible]дывать головоломки и попутно уничтожать вр[illegible] чтобы в конце уровня встретиться с босс[illegible] пасть на новую локацию. И все это я не бу[illegible] делать лишь потому, что для нас **Medievil 2** — это не про[illegible]то игровой процесс или сюжет, или тонки[illegible]ский юмор с пресловутой атмосферой. К[illegible] отметил выше, данный проект для нас хо[illegible] лишь тем, что он просто есть на свете. А к[illegible] в конце концов, он также станет и хороше[illegible] а не просто первым локализованным дл[illegible] проектом для PlayStation, я пока не сомнев[illegible] крайней мере в это мне очень хочется вер[illegible].

Напоследок стоит все-таки сказать несколько слов непосредственно о самой локализации. На данный момент я был с ней ознакомлен сугубо поверхностно, однако уже этого мне было достаточно для того, чтобы сделать предварительные выводы. К озвучке персонажей были привлечены профессиональные актеры, что говорит само за себя. И хотя первое время привыкнуть к тому, что из PlayStation доносится грамотная русская речь, довольно трудно, в конце концов радость ощущения эпохальности происходящего берет верх над всеми сомнениями, и ты воспринимаешь профессиональную русскоязычную озвучку в видеоигре как данность.

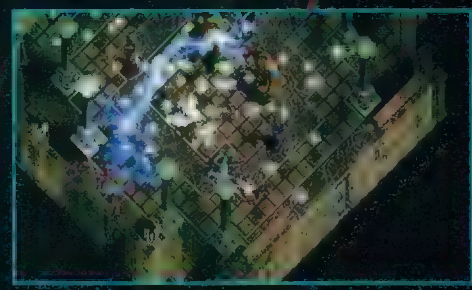
Будем надеяться, что это ощущение после выхода **Medievil 2** нас не покинет, и мы еще не раз с[illegible] с гордостью констатировать выход в свет еще од[illegible] русскоязычной видеоигры.





NOX

Платформа: PC
Жанр: аркада с легким налетом RPG
Издатель: Westwood Studios
Разработчик: Westwood Studios
Требование к компьютеру: P233, 32Mb RAM, опционально 3D ускоритель
Количество игроков/Сеть/Интернет: LAN, TCP/IP — до 8 игроков
Онлайн: http://www.westwood.com\games\nox; http://www.hecubah.com/nox/news/



Давайте раз и навсегда поставим точку в скользком вопросе. Nox - это аркада. С налетом RPG — да, с определенными присадками из других жанров — верно. Но на две трети — это все же именно аркада. А значит, давайте на время отставим мерило ролевых игр в сторону и подойдем к Nox максимально непредвзято. Договорились?

Сергей Дрегалин

ИХ НАДО БИТЬ, ПОКА ОНИ МАЛЕНЬКИЕ

Одно до сих пор не могу взять в толк — почему Nox упорно сравнивают с Diablo? Они же отличаются друг от друга, аки акваланг от дельтаплана. Уж если так, то почему бы **Nox** с Planescape: Torment не сравнить — уж если в обоих вид в три четверти используется? Очевидно, что вся эта чехарда с Diablo II-киллингом была затеяна Westwood исключительно в рекламных целях, чтобы шума побольше поднять, чтобы внимание привлечь. И понеслась. Народ проникся и поверил. Я даже встречал огромные аналитические статьи, где тщательно сравнивались **Nox** и Diablo. Хорошо, что хоть не Diablo II. А то бы у меня точно была бы истерика...

Но да ладно, не будем перемывать косточки. Давайте лучше знакомиться с **Nox**. Тем более, что знакомство сие должно быть очень и очень приятным. Пусть перед нами и не Diablo, но зато совершенно самостоятельная и, прямо скажу, отличная игра. Хит последних нескольких месяцев, лидер в своем жанре.

Непритязательная завязка такова. В мире под названием Нокс, который расположен от нашего мира за многие пласты километро-часов, была извечная война Юга и Севера. Соответственно, людей и некромантов. В итоге люди таки одержали верх и истребили всех представителей сил зла, оставив в живых лишь девчушку по имени Хекуба (Hecubah). Пожалели. Маленькую. Жалостливую. А девочка росла, росла и выросла в довольно толковую ведьму, и по достижении половозрелости принялась за планомерное возрождение своих предков. Так вот, однажды, во время магических таинств, она по ошибке перетащила из нашего современного мира в мир Нокса обычного парнишку по имени...

А вот имя вы дадите ему сами. Точно так же, как и определите путь, который он изберет во имя возвращения домой и попутного спасения Нокса. Все, едем дальше, а кому нужны сюжетные подробности — милости прошу в номер 58 СИ.

ИЗ ОДЕЖДЫ — БОРОДА И ПЛАВКИ

Участники шоу — воин (Warrior), чародей (Conjurer) и волшебник (Wizard); три героя — три варианта игры. Представлять более подробно каждого из них нет особого смысла, так как классы персонажей говорят сами за себя. А вот о начальной подготовке поговорим. Тут, друзья, наблюдаются сюрпризы.

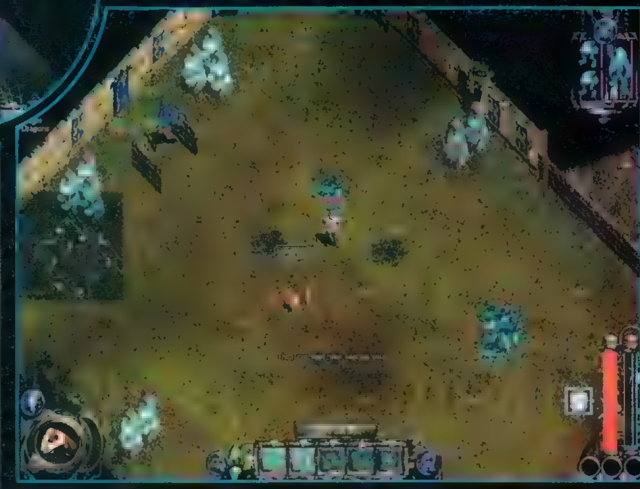
Генерации как таковой, естественно, нет. Но зато есть очень веселое занятие, связанное с имидж-мейкингом своего будущего протеже. Играть с внешним видом героя можно совершенно свободно, благо регулировке поддаются почти все параметры — от цвета каймы футболки до наличия бакенов, усиков и бороды! Вот тут действительно можно оттянуться — лысый усатый чародей в кислотной маечке и таких же кислотных брючках... Или вообще без оных... Да Хекуба сама от такого урода от природы убежит и про все свои файрболлы враз забудет!

Статистика персонажа сводится к четырем основным показателям — здоровье (Health), мана (Mana), сила (Strength) и скорость (Speed), а также к паре дополнительных — броня (Armor) и переносимый вес (Weight). Плюс к этому — экспа и уровень, без них никуда. Опыт, как и полагается любому уважающему себя опыту, растет после выполнения квестов, уничтожения монстров, применения заклинаний и открытия секретных местечек.

Тут сделаю небольшое отступление. Помню, кто-то меня спрашивал, мол, «неужто Нокс попсовее Диаблы»? Что же, если имелось в виду количество характеристик на килограмм веса персонажа, то Nox, несомненно, полегче будет. Но только в этом ли дело? Скажем, Quake и Unreal вообще без намека на ролевые элементы проходят — и ничего, вроде как на магазинных полках не пылятся...

Насколько различаются прохождения игры за каждого из персонажей? Не побоюсь этого слова — кардинально. Распускать нюни по поводу «уникальной тактики для каждого класса» не стану, все это сказки, которые уже никому давно не интересны. Так вот, Nox предлагает для каждого персонажа свой порядок прохождения локаций, уникальные квесты и собственную сюжетную линию. Не совпадает даже первый подготовительно-обучающий этап.

Единственно что смущает — так это протяженность каждой отдель-



но взятой кампании... Не то чтобы она мала, но и гиперглобальной ее тоже не назовешь. Судите сами — всего в кампании одиннадцать глав, и при этом первые семь-восемь без труда проходятся за вечер.

НАЗИДАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРФЕЙС

Затронем такую душещипательную тему, как интерфейс. Что такое «жертва убогого интерфейса», думаю, рассказывать не нужно — сколько раз из-за кривого подхода к управлению игрой создатели расплачивались провальными продажами своего детища. Хотя уж на что, казалось бы, очевидный факт — без продуманного и грамотного интерфейса игра — не игра, а изощренное издевательство. Но благо Nox в этом отношении просто великолепен, и это еще слабо сказано. Интерфейс игры настолько качественно продуман и так круто реализован, что его не только можно, а даже нужно ставить в назидательный пример. А теперь подробности.

Вот, скажем, такая интересная особенность — чем дальше от персонажа расположен курсор во время движения, тем быстрее наш герой чешет в соответствующем направлении. При минимальных практических упражнениях это становится настолько удобно и привычно, что, не задумываясь, переходишь в нужные моменты с шага на бег и обратно. Причем бег в **Nox** — это не средство быстрого преодоления нудных пустых локаций. Последних в игре просто нет по определению. Спринтерское мелькание пяток оказывается очень полезным при преследовании противников с дальнобойным оружием, которые всегда стараются выдерживать дистанцию от героя. Помните, как в Diablo было тяжко воину, не успевавшему за шустрыми сукубусами, бросавшимися врассыпную при его приближении? Забудьте.

Другое приятное достижение — автоматический пояс. В нем предусмотрено всего три слота, но зато каждый из них заполняется самостоятельно! В первый помещаются антидоты, во второй — лечебные средства, а в третий — снадобья, повышающие ману. Естественно, на каждый из слотов предусмотрена горячая клавиша.

Сходным образом организована система применения заклинаний/скиллов. Поскольку оных насчитывается для каждого персонажа порядка нескольких десятков, то манипуляция с ними могла бы вылиться в настоящую мороку. Ан нет. Решение оказалось эффективным и изящным — поверьте на слово, а если не верите, то загляните в руководство, обосновавшееся на последних страницах этого номера. Там все расписано в деталях.

Можно еще припомнить массу полезных нюансов. Например, рассказать о сундучках, которые сами по себе открываются при приближении героя; о лечебных снадобьях, которые автоматически используются, если не влезают в инвентарь; о журнале, где четко приведена вся информация по текущим квестам, а также указываются полезные хинты. В общем, образец для подражания — и все тут.

ДОСТОИНСТВА

90-60-90 главной злодейки, удивительно удобный интерфейс, приятственная графика, в достаточной мере интерактивный мир, заоблачная динамика и располагающая ненавязчивость.

НЕДОСТАТКИ

Не слишком протяженная сюжетная линия, обилие чрезмерно простых и прямолинейных заданий.

РЕЗЮМЕ

Победитель в номинации «Наш Выбор», 9 финальных баллов, восторги и ахи - разве нужно что-то еще добавлять?

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



ФИЗИКА НОКСА И НОЗИКА ФИКСА

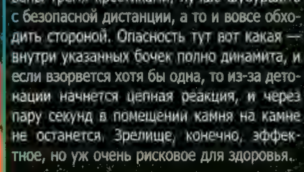
Движок **Nox** представляет собой не совсем обычный компромисс — трехмерные объекты на совершенно плоской основе без возможности изменения положения камеры. Во имя чего такие странности? Сейчас поясню.

Мир **Nox** не статичен. Почти все предметы интерьера, включая столики, кровати, стулья, каменные валуны, можно передвинуть. Иногда, правда, доходит до курьезов, когда мелкая зверушка, слово под впечатлением от русского эпоса, изящным взмахом хвоста отшвыривает массивную кровать через всю комнату. Картина та еще...

К слову, интерактивность — не столько дань времени, сколько суровая необходимость. Ведь с помощью нескольких валунов можно перегородить узкий коридор и на время избавиться от докучающих противников. А уж про сетевую игру и говорить нечего — наставил ловушек, заблокировал выходы и наблюдай с упоением, как супостат от стенки к стенке летает.

Другое проявление реальных законов физики заключается в реализации взаимной нелюбви огня и воды. Выглядит это следующим образом — приметили впереди непроходимую огненную стену, в которой персонаж сгорит за несколько мгновений, передвинули к ней бочку с водой и как следует ударили по ней любым оружием. Стягивающий хомут лопнет, и вода разольется небольшим озерцом, в пределах которого исчезнет всякое пламя.

Только вот лупить по бочкам надо с особой осторожностью. Те, что промаркированы тремя крестиками, лучше шубуршить с безопасной дистанции, а то и вовсе обходить стороной. Опасность тут вот какая — внутри указанных бочек полно динамита, и если взорвется хотя бы одна, то из-за детонации начнется цепная реакция, и через пару секунд в помещении камня на камне не останется. Зрелище, конечно, эффектное, но уж очень рисковое для здоровья.







и постоянно выдерживая дистанцию; пронырливые бандиты-лучники постараются отойти подальше и с безопасного расстояния начнут поливать героя стрелами. В общем, достойно и без претензий. А вот что действительно произвело очень благоприятное впечатление — так это AI компаньонов. Что за компаньоны? В некоторых случаях вашего героя будут сопровождать верноподданные, например, очарованные существа. Так вот, несмотря на подводные камни в виде поднимающихся платформ, ведущих на другой уровень, хитросплетения коридоров и прочих головных болей для AI, компаньоны не только не теряются, но и всегда оказываются рядом в нужный момент. При этом вы даже можете отдавать своим спутникам команды. Пускай таких команд всего три («жди», «сопровождай», «веди охоту»), но, как показала практика, этого вполне хватает.

РАСПАЛЬЦОВАННАЯ МАГИЯ

Про обилие магии в **Nox** я уже вскользь упоминал. И действительно, этого добра оказывается более чем достаточно. Вот только сразу оговорюсь, что баловаться магией в игре способны только два персонажа — волшебник и чародей. Воин, что резонно, может рассчитывать только на свои стальные мускулы и верный меч.

Возьмем для рассмотрения способности чародея. Этот персонаж специализируется на защитной магии, хотя в арсенале есть и некоторые атакующие заклинания. Из стандартных приемов — подчинение животных, которое требует не только знания собственно спелла, но и сведений о животных. Такие сведения берутся из свитков, информация из которых наравне с заклинаниями аккуратно заносится в магическую книгу. Сами заклинания учатся из толстенных томов, которые либо покупаются у различных торговцев, либо находятся в бескрайних закромах вселенной Nox. Способ повышения уровня спелла — классический, т.е. чем больше прочитано книг с заклинанием, тем мощнее оно становится в использовании.

Эффекты заклинаний симпатичны, но отнюдь не поражают воображение. До ошеломляющих роликов из Final Fantasy VIII или хотя бы из Septerra Core в этом отношении **Nox** далеко. Очень далеко. Сопровождающие эффекты сводятся в большинстве своем к произнесению вербального компонента и появлению вокруг героя... распальцовок. Да, самых настоящих классических «пальцев веером» в небольших иконках. Видимо, таким оригинальным способом подразумевается наличие соматического компонента заклинания.

Каждое заклинание при применении съедает определенное количество маны (для волшебника и чародея — это отдельный индикатор синего цвета). Ее восполнение происходит тремя способами — классическим питьем снадобий, не менее классической регенерацией и совершенно экзотической подпиткой из специальных источников. В последнем случае персонаж должен подойти поближе к сияющим синим камням или кристаллам, отчего скорость регенерации маны возрастет раз эдак в цать. Вот только есть маленькая хитрость. В одном отдельно взятом источнике могут быть накоплены строго определенные запасы маны. При подзарядке магии персонажа эти запасы быстро улетучиваются (кристалл начинает меркнуть), а потом в течение некоторого времени происходит дозарядка самого источ-

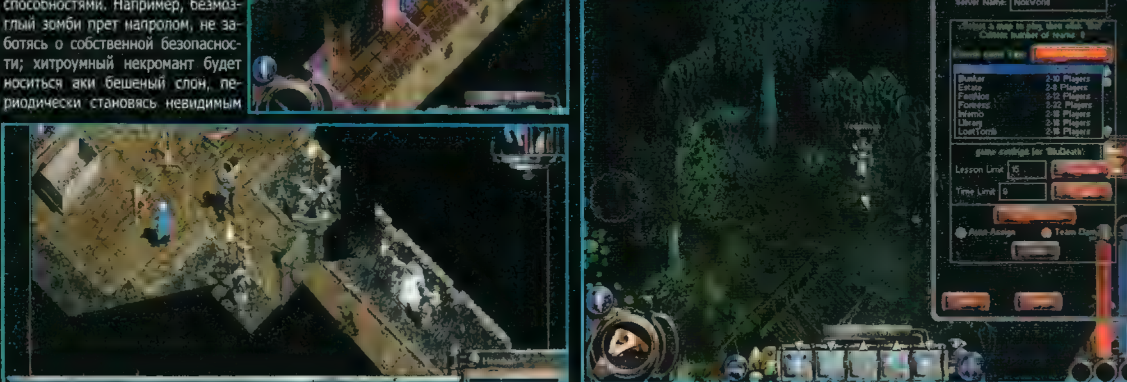


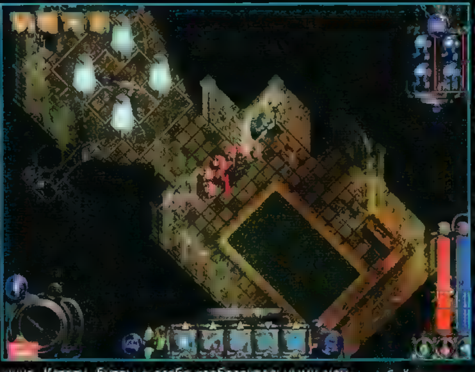
Говоря на чистоту, я сильно опасался за новаторскую систему True Line of Sight, которая начисто закрывает от взгляда те территории, которые персонаж не может видеть. Ограничения простые — глаза на затылке у героя не произрастают, а значит, в его поле зрения попадают только те объекты, которые находятся впереди. Нет спору, такой подход на двести процентов реалистичен, но вот насколько он играбелен? Не поверите — система True Line of Sight на поверку оказалось такой гармоничной и стройной, что ее эффект и не замечаешь. Точнее, мгновенно привыкаешь уже после нескольких первых секунд легкого дискомфорта.

Меняет ли True Line of Sight игровую механику? Разумеется. Например, из-за применения сей модели огромное тактическое значение приобретают обычные окна! То, что в них можно заглянуть с улицы и полюбоваться внутренним интерьером помещения — не слишком принципиально. А вот то, что через них можно вести обстрел — гораздо более значимо. Последняя возможность обоюдоострая, так как ею может воспользоваться не только ваш герой, но и коварные противники. Поверьте, весьма неприятно, когда в вас непонятно откуда летят камни, а вы никак не можете вычислить расположение «огневой точки». Или, того хуже, герой окажется в небольшом помещении с заблокированным выходом, под потоком смертоносных стрел, пущенных чрез все те же окна.

Если помните, разработчики в свое время обещали и еще один пунктик к списку реализованных физических законов — распространение огня от открытых источников. А вот этого, уважаемые, в игре нет. Увы или к счастью — сказать затрудняюсь, так как последствия распространяющихся пожаров представить довольно сложно. Ведь выгорит пол-Нокса, так как в большинстве своем он деревянный. Зато и врагов поджарится — не сосчитать... Ладно, не будем почем зря ломать голову — все равно в данном случае огонь горит только в строго отведенных местах.

Завершу этот раздел небольшим отчетом об AI. Искусственный интеллект противников идеально гармонирует с их зримым умственным потенциалом и физическими способностями. Например, безмозглый зомби прет напролом, не заботясь о собственной безопасности; хитроумный некромант будет носиться аки бешеный слон, периодически становясь невидимым





ника. Кстати, битвы с особо сообразительными монстрами происходят, как правило, в небольших помещениях с парочкой таких вот кристаллов.

Положительной особенностью магии **Nox** является максимальное «самонаведение». Например, после использования заклинания «Pixie Swarm» около героя будут кружиться две искорки, которые при появлении противника немедленно полетят в его сторону, грозя нанести повреждения. С другой стороны, существуют и спеллы, которым необходимо указывать область поражения, например, к таковым относится заклинание «Meteor», которое обрушивает в указанную точку огненный поток.

Но наиболее веселым занятием является конструирование ловушек, в которые можно установить до трех произвольных заклинаний. Эффектные связки спеллов, уверен, вы придумаете сами, а я пока расскажу о том, как такие ловушки работают. Первым делом, сразу развею сомнения по поводу бесполезности ловушек — это не просто стационарные триггеры, а забавные существа-бомберы, которые причисляются к вашим спутникам. Соответственно, вы можете заставить такого бомбера занять определенную позицию (стационарный вариант), сопровождать вашего героя (охрана) и начать охоту (агрессивный способ). Ловко придумано, верно?

БАРЫГИ И ЛИШНИЕ ЛЮДИ

Население **Nox** — люди уникальной душевной культуры и чрезвычайно тонкого архетипа. Просто так никогда не помогут. Если только за мзду, заключающуюся в выполнении каких-либо заданий. Но надо отдать должное, без них Nox стал бы скучен.

Население можно подразделить на три социальных категории — торговцы, работодатели и праздные гуляки. Последние не особенно интересны, так как единственной их целью является заполнение собой улиц поселений.

Торговцы сразу бросаются в глаза, так как, во-первых, их одежды отличаются от прикидов обычных жителей, а во-вторых, они обретаются около шатров или внутри торговых лавок. Для облегчения жизни торговцы поделены только по ассортименту продаваемого ими товара, например, оружейник торгует мечами и луками, знахарь-волшебник — книгами и снадобьями и п.д. А вот скупкой и починкой абсолютно произвольных предметов занимается ЛЮБОЙ из них. Удобно, а главное не нужно бегать от одного к другому, соображая, кому же сплавить, например, странные очки, которые в итоге окажутся квестовым предметом.



Третий тип граждан — это работодатели, т.е. те молодчики, которые будут снабжать героя новыми заданиями и поручениями. Обычно такие NPC либо полностью неподвижны, либо, наоборот, чрезмерно подвижны и сами отыскивают вашего персонажа. В любом случае, после короткого диалога ваш журнал пополнится новым квестом.

Ну а теперь еще несколько поклонов в сторону интерфейса. Вот, например, такая милая мелочь — курсор, наведенный на персонажа, заставляет последнего немедленно застыть словно изваяние. Казалось бы — пустяк, но зато он избавляет вас от мучительного преследования мышкой очень шустрых NPC. Вторая мелочь — упрощение системы диалогов. Для Baldur's Gate или Planescape такой ход был бы убийственным, но для **Nox** — в самое яблочко. Все диалоги имеют максимум четыре варианта ответа со стороны вашего персонажа — «да», «нет», «повтори» и «будь здоров». Но оно и правильно — не нужно создавать искусственные сложности там, где их просто не должно быть.

И DIABLO ЖИВ, И NOX НЕ ПРОМАХ

Вот таков он — **Nox**. Не шедевр, от вида которого на зависть всем павловским собакам начинается обильное слюновыделение, но и далеко не проходной гость. За **Nox** можно действительно отдохнуть и получить при этом бездну положительных чувств. Игра не бросает вызова. Она зовет с собой.

Идеально соблюден баланс между серьезным эпическим сюжетом и легкой самоиронией. Взять для примера Хекубах, которая во вступительном ролике распевно и пафосно произносит заклинание, а потом смачно чертыхается, когда забывает нужные слова.

Отменно сделан интерфейс. Была бы соответствующая номинация — **Nox** красовался бы на вершине чарта. При этом, замечу, что изящество управления достигается отнюдь не за счет простоты, а за счет грамотной и вдумчивой реализации.

Ювелирно отточен многопользовательский режим. Пока существует только одна онлайновая служба для Nox на сервере Westwood Studios и доступна она только зарегистрированным пользователям. Но в скором времени должны появиться абсолютно независимые сервера, где не нужно будет вводить уникальный код пользователя...

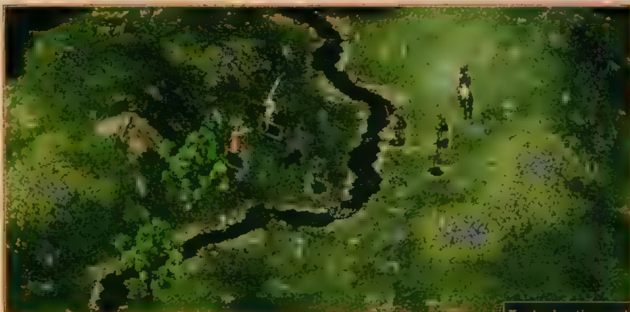
Что еще? Динамика — безбрежный океан, графика — на высоте, звук и музыка — в тему... А значит, с легким сердцем можно поставить игре очень высокую оценку. Заслуженную высокую оценку.

P.S. Во время подготовки материала не погиб ни один Диабло, и ни один сотрудник компании Blizzard...

CH REVIEW



INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS



Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Interplay
Разработчик: Quicksilver Software
Требование к компьютеру: Pentium 266, 32 МБ RAM
Онлайн: http://www.interplay.com/invictus



Максим Заяц

Это было в те давние времена, когда боги Олимпа еще правили миром. После успешного завершения странствий Одиссея Посейдон, обеспокоенный возвышением смертных, решил уничтожить их. По его мнению люди стали неуважительно относиться к богам, а значит потеряли право на жизнь. Он уже начал осуществлять свои планы, когда в дело вмешалась Афина.

Она решила попытаться спасти людей и предложила Посейдону сделку: если обычному человеку удастся пройти все испытания, которые обрушит на его голову бог морей, то люди подтвердят свое право на жизнь, и Посейдон не станет вредить им; если же этот человек проиграет... что ж, сама Афина в любом случае ничего не теряла. Ну а нам предстоит стать этим избранным и бросить вызов богам, для того чтобы в итоге привести свои войска к подножию Олимпа... или погибнуть вместе со всем человечеством.

Посейдон великодушно позволил нам нанимать великих героев Греции для своей армии. В начале игры мы ставим во главе своей армии двух героев по выбору, на более поздних этапах их количество может увеличиться до четырех, а всего **Invictus** предлагает нам познакомиться с десятью знаменитыми воинами Древней Греции. Герой отличается от обыкновенного человека... чем? Правильно: силой, здоровьем и наличием неких уникальных способностей. Геркулес, к примеру, может вызывать землетрясение, Икар летает и повелевает ветрами, Персей обращает врагов и друзей в камень с помощью специально припасенной головы Горгоны, а Арахна способна превращаться в гигантского паука. Но за все в мире нужно платить, и за свои способности герои расплачиваются так называемыми «god points». Расходуются они быстро, восстанавливаются медленно, вот и получается, что большую часть времени приходится рассчитывать лишь на собственную силу и выносливость. Под портретом каждого героя имеется по три слота, в которых мы можем размещать какие-нибудь полезные предметы, обычным же воинам такого не полагается.



Воевать с целой армией в компании двух пусть даже самых знаменитых героев было бы не слишком весело. В начале каждой миссии мы набираем себе отряд из имеющихся на данный момент юнитов. Пехотинцы и всадники, люди и звери, ходящие, ползающие и летающие — все они отличаются друг от друга базовыми параметрами. Тут мы вплотную подходим к описанию ролевой системы, которая присутствует в **Invictus**, что называется, в меру. Итак, каждый персонаж имеет набор базовых характеристик, таких как атака, защита, здоровье. Выражаются они в уровнях, для пущей наглядности расписанных еще и по отдельным категориям — так, например, здоровье влияет на скорость и количество хит-поинтов персонажа, атака — на количество наносимых повреждений и дальность стрельбы и т.д. Юнитов можно, нет — нужно апгрейдить, повышая необходимые характеристики, но процесс этот протекает отнюдь не бесплатно и имеет четко определенную стоимость, выраженную в местных денежных единицах. Помимо основных характеристик юниты отличаются друг от друга еще и способом атаки. Здесь все стандартно — лучники хороши на дальней дистанции, но в ближнем бою практически беспомощны и нуждаются в защите, рыцари, наоборот, предназначены для того чтобы драться стенка на стенку, но кидаться во врага













мечами явно не умеют. От настроения воина зависит его поведение на поле боя: в агрессивном состоянии он будет бросаться на все что движется, без оглядки рубить мечом, топором, грызть зубами — одним словом, превратится в некоего берсерка. Однако стоит лишь уменьшить уровень агрессивности, и мы получаем спокойного и дисциплинированного бойца. Многое зависит еще и от храбрости: безрассудно смелый человек продолжает сражаться даже истекая кровью, тогда как более осторожный и благоразумный предпочтет отступить, не дожидаясь нашего приказа.

«Предпочтет отступить,» — я сказал? Вообще-то, вопрос спорный. Поведение юнитов оставляет желать лучшего: в бою без приказа они выбирают цели, руководствуясь своими неведомыми соображениями, и могут всей толпой навалиться на какого-нибудь хлипенького лучника, оставив в тылу десяток врагов, а могут и, наоборот, рассыпаться по местности и биться в одиночку, наплевав на чувство солидарности или, на худой конец, стадный инстинкт. Кликнув мышкой по удаленной точке на карте, не поленитесь проверить — все ли бойцы туда дошли. Кто-то запросто мог отстать по дороге и бесцельно бродит по поросшим цветами лужайкам, пиная камушки и бормоча себе что-то под нос. То же относится и ко врагам: иная атака — это просто песня, нет, история, достойная Задорнова и Жванецкого. Застрявшие на мосту конники. Неспособный обойти камень пехотинец. Внезапно по собственному почину сокращающие дистанцию лучники. Мелкие проблемы такого рода призван решить патч, но пока его нет, приходится терпеть... к тому же все недоработки едва ли можно исправить.



Invictus — это не просто стратегия, это стратегия трехмерная, и управление играет огромную роль в нашем с вами восприятии игрового мира. Казалось бы, что может быть проще — не нужно изобретать велосипед, достаточно лишь использовать отшлифованный годами стандартный интерфейс такого рода игр. Складывается впечатление, что разработчики **Invictus** знакомы с ним лишь понаслышке: вроде бы все необходимые элементы присутствуют, но множество мелочей стабильно отравляет жизнь. Прежде всего это панель интерфейса — она расположена снизу и занимает почти треть экрана. Такой гигантский объем полезной площади был определен лишь для того, чтобы мы могли любоваться иконками с лицами персонажей. На больших мониторах лица эти приобретают и вовсе устрашающие размеры и пиксели. Ну да ладно. Карту можно вращать и наклонять (вопрос «Зачем?» мы отметаем сразу как политически неграмотный — рельеф местности в игровом процессе участия фактически не принимает). Окинуть местность с высоты птичьего полета нам удается лишь потому, что птицы в этом мире





ДОСТОИНСТВА

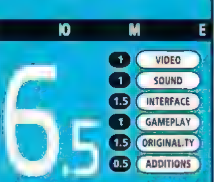
Большое разнообразие юнитов, оригинальный сюжет, великолепные голоса и диалоги

НЕДОСТАТКИ

Бедная графика, непродуманный интерфейс, слабый AI

РЕЗЮМЕ

Не слишком удачная реализация очень хорошей идеи







летают довольно низко. Хорошему ориентированию на местности такой обзор явно не способствует. Может быть поможет миникарта? Едва ли — вслед за нами она добросовестно перемещается по местности, показывая какой-то отдельный небольшой ее участок, и послушно вращается вслед за большой картой. Заблудиться? Да запросто, и даже маленький шарик-компас тут не поможет. Поможет другое — размеры карт. Большинство из них отличается завидной скромностью, а когда местности полагается заканчиваться, мы видим перед собой нечто вроде аккуратной ровной стены из кубиков — ограничительную линию. Уверенность в том, что до создания **Invictus** команда разработчиков была знакома с трехмерными стратегиями лишь по рассказам друзей, крепнет. Что стоило ограничить местность горами или водой? Но я отвлекся. Отряды можно запоминать под номерами, но более-менее продвинутые команды, за исключением move-point`ов, отсутствуют напрочь. Имеются формации — аж три штуки — но места для соответствующих иконок на панели не нашлось, и потому извольте учить горячие клавиши, даже если вы этого никогда раньше не делали. Мелочь? И в самом деле мелочь. Играть-то ведь можно.

Но весь предыдущий абзац был лишь прелюдией к рассказу о графике игры. Именно в ней воплотились все творческие фантазии дизайнеров из команды разработчиков... или лучше сказать — ночные кошмары. Посмотрите на скриншоты. Жить можно, скажут те, кто не еще не видел игру. А вы попробуйте мысленно растянуть эту картинку раз в ...дцать и вообразите себе получившуюся детализацию. Размытые бледно-лилово-зеленые тона изредка сменяются грязно-коричневым и черным. Трава отличается от земли исключительно по цвету, деревья от людей — по угловатости. Индивидуальных черт каждого персонажа хватает как раз для того, чтобы отличить лошадь всадника от топора пехотинца, и то только потому, что он на этом топоре не ездит. Максимальное увеличение дает возможность разглядеть их чуть-чуть получше, но играть в таком режиме решительно невозможно — и без того небольшой обзор сокращается до размеров карманного зеркальца. Эффект действия различных заклинаний больше всего похож на детские рисунки — здесь полоска, там черточка... а вот тот квадратик — не иначе как дом, только как в таком могут жить люди, совершенно непонятно.

Список можно продолжить еще на целую страницу, но... стоит ли? Графика **Invictus** — такая, какая она есть, не лучше, не хуже, и в конце концов масса совершенно гениальных игр нарисована вообще никак — а ведь любят их и ценят. Беда в том, что на гениальную игру Invictus никак не тянет — оригинальный сюжет разбивается об убогий игровой процесс; сражение отряда из шести человек с равным количеством врагов затягивается на несколько минут, в течение которых бойцы тупо молотят друг друга, а мы пьем кофе и мрачно смотрим телевизор; миссии в большинстве своем похожи друг на друга и абсолютно не оригинальны... Replay ability? Да, одно и то же задание можно переигрывать по несколько раз, экспериментируя с различными отрядами, и это есть хорошо. Музыка вполне достойная, а диалоги не просто великолепно озвучены, но и сдобрены изрядной порцией юмора в лучших традициях диснеевских мультиков. Но этого мало. Приходится с сожалением говорить о том, что хорошая идея так и не получила достойной реализации. А жаль. Приятно было бы почувствовать себя спасителем человечества, пусть даже это всего лишь компьютерная игра.

СИ









Платформа: Dreamcast
Жанр: гоночный симулятор
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Продюсер: Hisao Oguchi
Кол-во игроков: 1-2
Онлайн: sega.com

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL





Борис Романов

На протяжении последних нескольких лет компания Sega принципиально не копировала игры своих конкурентов. Вместо этого она стоически терпела то, как другие совершенно хамским образом воровали ее идеи и копировали их в своих многочисленных продуктах. И если бы пару лет тому назад мне сообщили о том, что первый клон Gran Turismo будет выпущен компанией Sega, я бы в это просто не поверил.

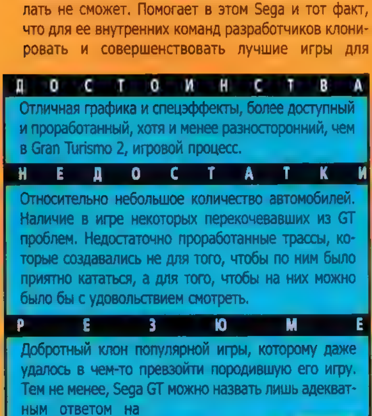
Однако в наше жестокое время даже Sega пришлось понять, что без клонирования тех игр, которые в противном случае никогда бы не появились на ее приставке, обойтись уже никак нельзя. Мало того, что таким образом она значительно сокращает количество недовольных отсутствием той или иной игры на ее платформе, так еще и делает это она с минимальным для себя риском. Возьмем к примеру **Sega GT**. Несмотря на то, что ее продажи будут несопоставимо более низкими, чем у того же Gran Turismo, ни у кого из игровых журналистов просто не поднимется рука назвать эту игру провальной или неудачной. И все это потому, что, назвав **Sega GT** плохой или даже средней игрой, им автоматически придется признать, что и их любимый Gran Turismo является продуктом того же класса. А этого, в нынешней ситуации, никто сделать не сможет. Помогает в этом Sega и тот факт, что для ее внутренних команд разработчиков клонировать и совершенствовать лучшие игры для



PlayStation — занятие очень простое, для которого даже не нужно привлекать своих лучших работников. К примеру, описываемая на этих страницах **Sega GT** была создана парочкой совершенно никому неизвестных дизайнеров, которые до последнего времени находились в Sega на вторых ролях. И знаете что? Эта парочка второстепенных сеговских дизайнеров, честно говоря, смогла соорудить в чем-то даже более интересную игру, чем продукт лучшей команды разработчиков компании Sony.

Однако это совсем не значит, что **Sega GT** является настоящим шедевром. А произошло это, наверное, потому, что при создании этой игры Sega стремилась как можно точнее повторить вроде бы гениальный Gran Turismo, улучшив лишь самые слабые его стороны. При этом она, по разным причинам, «забыла» посмотреть на все свои собственные проекты в этом жанре, из которых она могла бы почерпнуть много чего интересного. Кстати говоря, именно последний факт лично меня расстроил больше всего, так как благодаря своему консервативному подходу к разработке **Sega GT** разработчикам удалось создать лишь адекватный ответ на Gran Turismo 2. Вывести же GT-подобные игры на новый уровень им, к сожалению, так и не удалось, но обо всем по порядку.

Надеюсь, что большинству из читающих эту статью объяснять, что такое Gran Turismo, а значит и **Sega GT**, просто не нужно. Ведь все вы и так прекрасно знаете, как построены эти две «гоночные RPG» и чем они отличается от всех остальных игр в жанре гонок. Вместо этого стоит, наверное, посмотреть на



ДОСТОИНСТВА

Отличная графика и спецэффекты, более доступный и проработанный, хотя и менее разносторонний, чем в Gran Turismo 2, игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

Относительно небольшое количество автомобилей. Наличие в игре некоторых перекочевавших из GT проблем. Недостаточно проработанные трассы, которые создавались не для того, чтобы по ним было приятно кататься, а для того, чтобы на них можно было бы с удовольствием смотреть.

РЕЗЮМЕ

Добротный клон популярной игры, которому даже удалось в чем-то превзойти породившую его игру. Тем не менее, Sega GT можно назвать лишь адекватным ответом на Gran Turismo, а не новой ступенью развития гоночных симуляторов для игровых приставок.

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

8.5





то, как разработчики **Sega GT** смогли улучшить то, что раньше считалось эталоном гонок на игровых приставках и в чем они не смогли достичь совершенства.

Начнем с графики, так как, по большому счету, именно ради нее мы и покупаем как новые приставки, так и игры к ним. Так вот, **Sega GT** по этому критерию получает сегодня максимальное количество очков. Разработчики этой игры, на самом деле, и не скрывали тот факт, что последний год они только ею и занимались, и это видно сразу. Модели машин выполнены просто великолепно, а практически все трассы, по которым вам придется прокатиться, обязательно поразят вас своим умопомрачительным видом. В **Sega GT** ничего и никогда не тормозит и ничего и никогда с экрана не выпадает. Особенно поражает то, как разработчики подошли к решению «проблемы» блестящих машинок, которыми славилась и будет еще славиться серия гонок Gran Turismo. Мало того, что в **Sega GT** корпус машины и стекла отражают (якобы) падающий на них свет поразному, так еще эти самые отражения были выполнены в гораздо более реалистичной манере, чем у конкурентов. На самом деле, то, с каким вниманием к мельчайшим графическим деталям Sega отнеслась к разработке своей новой гонки для Dreamcast, достойно всякого уважения.



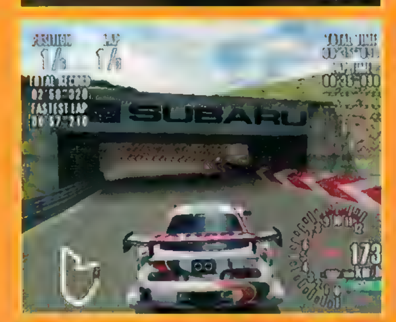


Не менее впечатляющим у Sega получился в **Sega GT** и игровой процесс, который производит впечатление намного более подчищенного и отполированного, чем у Gran Turismo и его продолжения. Аркадный режим **Sega GT** является не засунутым в последнюю неделю дополнением, а полноценной частью игры. Физическая модель поведения автомобилей стала несколько более реалистичной, хотя все еще не идеальной. Но хотя бы теперь вы не будете по любому поводу вылетать с трассы и разворачиваться на 180 градусов. Получение лицензий сведено к необходимому минимуму, и для этого вам не придется мучиться с выполнением идиотских заданий (вам будет достаточно лишь проехать за определенное время на определенной модели автомобиля ту или иную трассу). Режим настроек машин был сделан намного более доступным рядовому игроку, а интерфейс — на порядок более понятным и удобным. Единственное, что не стала делать Sega в своей новой игре, так это добавлять в нее раллийный режим, как это было сделано во второй части GT, что, на самом деле, нас вполне устраивает. Немного, правда, расстраивает довольно скромное по нынешним меркам количество представленных в игре автомобилей, которых в **Sega GT** всего 100 штук. Однако этот недостаток был с лихвой компенсирован включением в игру режима создания своей собственной машины, которой в природе просто не может существовать.

Но не все в **Sega GT** у разработчиков получилось идеально. Не имея права показывать в игре реалистичные столкновения автомобилей, а также их последствия, Sega точно так же, как и Sony, решила обойти эту проблему совершенно по-дурацки. Иными словами, любое столкновение, которое в реальной жизни повлекло бы за собой аварию или даже что-нибудь менее серьезное, влечет за собой жуткое и нереалистичное падение скорости у вашего автомобиля. Вторым моментом, который в **Sega GT** вышел у разработчиков не самым лучшим образом, это построение большинства представленных в игре трасс. Описать словами эту проблему, на самом деле, очень сложно, так как ее способны заметить только те из вас, кто действительно является настоящим фанатом гонок. А вот то, что зеркальные трассы, на которых проходит значительная часть соревнований, не были до конца доработаны, заметит каждый, так как любой из вас придет в замешательство от того, что на них разработчики «забыли» поменять направления стрелок на указателях. Быть может они это сделали специально, чтобы усложнить прохождение игры. Однако этого объяснения нам явно недостаточно.

И все же **Sega GT** можно по праву назвать отличной игрой. В ней вы сможете найти продуманный, затягивающий и доступный игровой процесс, подкрепленный действительно великолепной графикой, которой еще пару недель не будет равных (лучшие гонки на PS2 выглядят все-таки несколько более впечатляюще). И пусть по некоторым параметрам она и уступает тому же Gran Turismo, это ей совершенно не мешает доставлять игрокам столько же, если не больше, удовольствия.









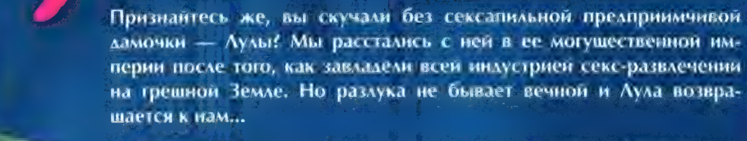
Напоследок же осталось добавить, что в Американской и Европейской версиях игры нам обещают добавить еще некоторое количество моделей автомобилей, однако этот момент вряд ли сможет изменить общее впечатление от этого продукта в лучшую или в худшую сторону.





В главной роли: Лула





Признайтесь же, вы скучали без сексапильной предприимчивой дамочки — Лулы? Мы расстались с ней в ее могущественной империи после того, как завладели всей индустрией секс-развлечений на грешной Земле. Но разлука не бывает вечной и Лула возвращается к нам...



Мы попадаем в не слишком отдаленное будущее. Окраина вселенной, где еще не ступала нога человека. Но нет, вам не придется заниматься исследованием пространства, вместо этого вам отведена роль Клопа, который будет искать Лулу.

А Лула, тем временем, сделала великолепную карьеру и успешно управляет планетой "Удовольствие 6". А что обычно случается с везучими людьми? Им начинают завидовать. В данном случае этот завистник — заурядный парень Пимператор, который оказывается незаурядным злодеем и начинает строить всякие козни.



Так, что кидайте свои Клоповые вещи в корабль и вперед на поиски...

Вперед, навстречу приключениям и странствиям:

- 6 загадочных приключений в 25 потрясающих местах;
- 3 огромных космических корабля и 17 дополнительных модулей к ним;
- 12 отсеков на вашем космическом корабле;
- 4 галактики с 40 планетами для исследования...

Полные интриги, волнующие встречи:

- 40 минут эротического видео;
- 8 искушений с 10 сладострастными развязками;
- красные комнаты для уединений;
- 3 разновидности клиентов с 5 любимыми позами у каждого;
- кибер-девочки на любой вкус;
- 19 мест для времяпрепровождения - казино, сады удовольствий, стриптиз-клуб



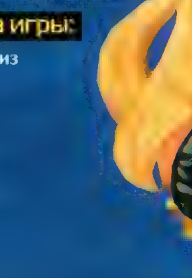
"Лула - культовая фигура 21-го века"
Penthouse Germany, 7/99

Самые разные забавные устройства:

- 103 забавные детали оборудования и мебели;
- чистящие роботы; шпионские сканеры...

Опасности на каждом шагу:

- 8 опасных вражеских кораблей;
- 9 типов разрушительного оружия;
- потрясающая финальная схватка с Пимператором...

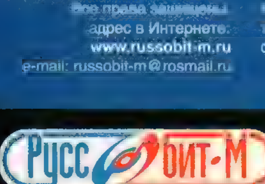


Прекрасная графика и динамика игры:

- полностью трехмерные перспективы из кабины корабля;
- динамические световые эффекты;
- поддержка 3D акселераторов...

адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru
e-mail: russobit-m@rosmail.ru

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М"
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01







ЭКСПЕРТЫ: **Алексей Шашков** *(lehmen@is.lt)*, **Стас Смайлис** *(deepred@takas.lt)*

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS WINDOWS 2000 FAQ

Fe

Q: Что такое Windows 2000?

A: **Windows 2000** aka W2k — новая операционная система (ОС) Microsoft, основанная на технологии Windows NT, что было отражено в первоначальном названии проекта **W2k** — Windows NT 5.0. NT aka New Technology была создана группой разработчиков под руководством Дэйва Катлера, ранее работавшего в DEC над проектом VMS (кстати, довольно часто используемая аббревиатура WNT получается из VMS сдвигом букв V, M, S по алфавиту на одну: V->W, M->N, S->T). Дэйв Катлер пришел в Microsoft в 1988 году специально для работы над проектом NT. NT, в отличие от остальных ОС Microsoft, в некотором смысле проект одного человека, она наиболее законченная ОС из всего, что они выпустили.

Windows 2000 — полностью 32-разрядная ОС с приоритетной многозадачностью и улучшенной реализацией работы с памятью. В основе проекта **W2k** лежат те же принципы, которые когда-то обеспечили успех NT:

1. Совместимость (Compatibility). Система имеет привычный интерфейс ОС семейства Windows, поддержку файловых систем NTFS5, NTFS4, FAT16 и FAT32. Большинство приложений, написанных под MSDOS, W9x, NT4, а также некоторые программы под OS/2 и POSIX запускаются и функционируют без проблем. При проектировании NT учитывалась возможность работы системы в различных сетевых средах, поэтому в поставку входят средства для работы в Unix— и Novell-сетях.

2. Переносимость (Portability). Система работает на различных процессорах семейства x86 производства Intel и AMD. Реализация поддержки процессоров других архитектур возможна, но потребует некоторых усилий.

3. Масштабируемость (Scalability). В **W2k** реализована поддержка технологий SMP и COW (Cluster Of Workstations). Количество процессоров при использовании SMP может достигать 32 (64, при использовании ядра и HAL-а, написанного производителем компьютера).

4. Система безопасности (Security) полностью удовлетворяет спецификации C2 по терминологии АНБ США. Правда, для полной поддержки потребуется оборудование, которое также удовлетворяет этой спецификации.

5. Распределенная обработка (Distributed processing). **W2k** имеет встроенные в систему сетевые возможности, что обеспечивает возможность связи с различными типами компьютеров-хостов благодаря наличию разнообразных транспортных протоколов и технологии "клиент-сервер".

6. Надежность и отказоустойчивость (Reliability and robustness). Архитектура ОС защищает приложения от повреждения друг другом и самой операционной системой. При этом используется отказоустойчивая структурированная обработка особых ситуаций на всех архитектурных уровнях, которая включает восстанавливаемую файловую систему NTFS и обеспечивает защиту с помощью встроенной системы безопасности и усовершенствованных методов управления памятью.

7. Локализация (Localization). Система предоставляет возможности для работы во многих странах мира на национальных языках, что достигается применением стандарта ISO Unicode.

8. Расширяемость (Extensibility). Благодаря модульному построению системы становится возможно добавление новых модулей на различные архитектурные уровни ОС.

Q: Какой build финальный? Как точно узнать версию W2k? Как отличить пиратский релиз от настоящего?

A: Финальный build — 2195. Вообще, существует несколько версий: 120-дневная (лимитированная) и не лимитированная. Отличить одну от другой несложно, достаточно в Start -> Run набрать "winver". Если в открывшемся окошке вы не увидите фраз типа "Evaluation copy, expires...", значит у вас не лимитированная версия. Более точно версию **W2k** можно определить по версии ее ядра. Для этого достаточно посмотреть версию одного из компонентов ядра — "ntoskrnl.exe". В его Properties есть закладка Version, в которой можно увидеть что-нибудь вроде "File version 5.0.2195.1", где 5.0 — версия NT, 2195 — номер build-а, а 1 — версия build-а.

Отличить пиратский релиз можно по нескольким признакам. Во-первых, у пиратской поделки отсутствует осмысленный Readme. В оригинале должны быть два файла, "Read1st.txt" и "Readme.doc", в которых описаны новые возможности системы, совместимость с железом и софтом. Во-вторых, в оригинале есть директория Valueadd, в которой содержатся дополнительные программы от Microsoft и сторонних производителей, и директория Discover, в которой лежат файлы для программы Discover **Windows 2000**.

Q: Какие виды поставки W2k бывают?

A: Всего их четыре, **Windows 2000 Professional**, **Windows 2000 Server**, **Windows 2000 Advanced Server** и **Windows 2000 DataCenter**. Отличаются они друг от друга, во-первых, количеством служб и программ, входящих в поставку, во-вторых, степенью поддержки аппаратного обеспечения. Например, **W2k** Pro не держит больше 2 процессоров, **W2k** Server держит уже 4 процессора, **W2k** AdvServer — 8 процессоров, а **W2k** DataCenter — 64. Кроме этого, они сильно различаются по цене. Для нас, как домашних пользователей, наиболее интересна **W2k** Pro, так как функции, которые встроены в Server-а всех сортов и тем более в DataCenter, не имеют никакого применения дома и будут только нещадно пожирать ресурсы.

Q: Как поставить W2k?

A: Есть несколько способов. Во-первых, если ваш компакт с дистрибутивом похож на тот, что выпускается Microsoft, то он должен являться бутовым. Для этого надо в BIOS-е параметр "Boot sequence" установить равным CD-ROM, вставить CD и перегрузиться. После старта компьютера запустится программа установки. Дальше просто следовать инструкциям.

Во-вторых, можно воспользоваться утилиткой "makeboot.exe" из директории BOOTDISK, которая создаст четыре бутовых дискеты, загружаясь с которых, вы окажетесь все в той же программе инсталляции.

В-третьих, если вышеизложенные способы по каким-то причинам не подходят, можно загрузиться с DOS-овской системной дискеты с драйвером CD-ROM и запустить программу "winnt.exe" в директории i386.

Примечание: если ваш винчестер подключен к внешнему контроллеру (SCSI или IDE), то не забудьте скачать новый **W2k**-драйвер для него и скинуть его на дискету. Он понадобится, если программа инсталляции не сможет правильно определить и установить устройство.

И, наконец, можно из-под W9x или Windows NT запустить программу "setup.exe" и апгрейднуть систему на **W2k**. Делает она это очень корректно и перед перезагрузкой выдает список программ и драйверов, несовместимых с **W2k**.

Хотя последний способ не является самым оптимальным. Несмотря на то, что **W2k** самостоятельно пытается определить список программ и драйверов, которые не будут работать с ней корректно, она не в состоянии сделать это правильно во всех случаях. Поэтому, во избежание проблем с совместимостью, мы бы рекомендовали вам ставить систему заново. Есть еще более радикальный метод решения проблем с совместимостью. При инсталляции поверх существующей ОС у вас будет возможность выбора ОС (Dual boot). Примечание: после установки **W2k** как отдельной ОС будет невозможна нормальная работа Outlook Express и Explorer в Windows 9x, т.к. **W2k** заменит последние. Это верно только в случае установки обеих ОС на один и тот же раздел диска.

Q: Какой компьютер необходимо иметь для нормальной работы W2k?

A: Как и в Unix, в NT наиболее критичным параметром является размер оперативной памяти. Можно, конечно, поставить **W2k** и на 32МБ, но для того, чтобы действительно нормально работать, надо как минимум 64МБ, а лучше еще больше. Со 128-ю мегами система будет работать очень приятно, а с 256МБ **W2k** заработает быстрее, чем любая W9x когда-либо сможет на любом количестве памяти. На 32-х мегах и FAT32 **W2k** может работать, хотя и с большими тормозами. Правда, уже есть живые примеры такой работы, когда секретарша пишет документы в Office 2000, получает почту, заходит в Интернет и не сильно страдает при этом.

Q: Как насчет совместимости со старым программным обеспечением?

A: **W2k** работает с большинством программ для W9x, кроме тех, которые используют слишком уж специфические функции ОС, например, антивирусы. Старые программы под Windows 95 можно попробовать обмануть с помощью утилитки Application Compatibility, которая находится на CD с дистрибутивом в директории Support, но срабатывает это не всегда. DOS из NT исключен полностью в целях повышения безопасности и стабильности системы, его роль играет Console (запускается с помощью "cmd.exe"). Досовский Quake или Doom работать будет, но так как требует прямой работы с железом, то звук работать не будет (хотя можно достать утилитку, которая это фиксит, правда, она не бесплатная). Однако Norton Commander, Dos Navigator, Norton Disk Doctor (для DOS) и т.д. будут работать без проблем, до тех пор пока не будут пытаться напрямую обратиться к железу.

Q: А что знаменитый DLL-hell?

A: Основная беда W9x, известная как DLL-hell, это когда приложение могло свободно переписывать файлы DLL, расположенные в системных директориях Windows, теперь вроде бы решена в **W2k**. Теперь приложениям просто запрещено менять какие бы то ни было файлы DLL в этих директориях. Если программист имеет настолько кривые руки или слабо представляет себе правила корректного программирования под Windows, его приложение скорее всего просто не будет работать под **W2k**. И правильно. Те из старых приложений для W9x, которые написаны нормально, под **W2k** работают.

Q: Некоторые программы при старте или инсталляции жалуются, что DirectX 5.0 не установлен, хотя в W2k входит Directx 7.0.

A: Наличие DirectX 5.0 определяется несколько по-другому, чем наличие более поздних версий, поэтому некоторые старые программы не находят DirectX вообще. Но их можно обмануть. Для этого создается директория directx в Program Files. Потом в эту директорию с дистрибутива DirectX 5.0 переписываются несколько файлов: DXINFO.EXE, DXSETUP.EXE и DXTOOL.EXE. Там же создается линк на "dxdiag.exe" (находится он в директории WINNT\System32). И напоследок в WINNT\System32 переписывается файл ddhelp.exe из дистрибутива DirectX 5.0. После этого запускаем упрямую программу и радуемся жизни.

Q: Как удалить ненужные компоненты W2k? В Add/Remove programs почти ничего нет.

A: Чтобы в Add/Remove programs появились все компоненты, которые можно удалить, надо найти файлик sysoc.inf в WINNT\INF и подредактировать его. Убрать слова HIDE или hide везде, где они встретятся. После этого в Add/Remove Windows components появится множество новых пунктов.

Q: Как поменять ядро системы?

A: В **W2k** этот процесс упрощен до предела. Больше не надо переставлять всю систему или использовать внешние утилитки из Resource Kit-а. Ядро меняется в Device Manager -> Computer, как и любой другой драйвер. Но, это ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО

важно, НЕ СТАВЬТЕ ядро, которое не держится железом. Если не уверены, то лучше ничего не трогать, потому что последствия установки неправильного ядра непредсказуемы. Скорее всего машина просто перестанет загружаться во всех режимах (Предотвратить подобное можно подредактировав boot.ini. Нужно всего лишь продублировать рабочий пункт меню выбора ОС, например, multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft Windows 2000 Professional" /fastdetect и приписать после /fastdetect следующие опции: /kernel=ntoskchk.exe/hal=halchk.dll, а также в директории WINNT\System32 сделать копии вашего ядра и HAL-а. Назвать их, конечно же, надо ntoskrnl.exe -> ntoskchk.exe и hal.dll -> halchk.dll).

Q: Какие отличия в интерфейсе между W9x и W2k?

A: В сумме интерфейс **W2k** подобен интерфейсу Windows 98 с установленным IE 5.0. Некоторые детали мы все-таки отметим.

Первое, что бросается в глаза, это то, что изменилась цветовая гамма, на наш взгляд в лучшую сторону. Теперь она напоминает цвета, используемые в KDE для Linux. Еще одной заметной деталью является тень под курсором мыши, которая снимается/выставляется в Control Panel -> Mouse -> Pointers, галочкой на Enable pointer shadow. Кроме этого, добавлен новый эффект при появлении менюшек, теперь они постепенно проявляются из воздуха. Управляется из Properties Desktop-a, на закладке Effects галочкой Use transition effects for menu and tooltips.

В Start Menu введена функция, знакомая нам по Office 2000, когда при открытии показываются только наиболее часто употребляемые пункты, остальные открываются если нажать стрелочку вниз. Управлять этим эффектом можно в Properties Taskbar-a, в закладке General галочкой Use Personalized Menus. В Desktop Properties есть еще несколько пунктов, в том числе и Hide keyboard navigation indicators until I use the Alt key. Если он выбран, то убирается подчеркивание под буквами, которые означают Keyboard shortcut в программах Windows, до тех пор пока не нажат Alt.

На второй закладке Desktop Properties, Advanced, находится окошко Start Menu Settings, которое позволяет добавить/удалить строки, входящие в Start Menu, и расширить некоторые пункты. Например, если отметить галочкой Expand Control Panel, то когда наведешь мышкой на Control Panel в Start Menu, от него вправо откроется еще один список, в котором будут все элементы, входящие в него. Полезной функцией на этой закладке является кнопка Re-sort. По умолчанию, **W2k** ставит папки с последними инсталлированными программами в самом низу Start Menu, папки могут быть даже ниже линков на файлы. Re-sort устраняет эту несправедливость и расставляет все папки сверху вниз по алфавиту. Впрочем, этого же эффекта можно добиться нажав правую кнопку мыши в Start Menu -> Programs и выбрав Sort by name. Кроме этого, правой кнопкой можно "перетащить" (drag and drop) любые элементы в любое место.

Еще одним отличием, часто подводящим людей, ранее работавших с NT и W9x, как ни странно, является широкое применение Checkbox-ов. Особенно тех, которые представляют собой просто квадратик на белом фоне. Так что если вы обнаруживаете, что не можете чего-то сделать, то просмотрите еще раз все окна, возможно, вы просто не обратили внимания на такой Checkbox.

Q: Как ускорить работу интерфейса W2k?

A: Во-первых, нужно отключить все эффекты. Если это кажется недостаточным, то можно через Regedit отредактировать несколько ключей. По адресу HKEY_CURRENT_USER -> ControlPanel -> Desktop находится ключ MenuShowDelay. По умолчанию его значение равно 400, это значение задержки в миллисекундах, после которой появляются раскрывающиеся меню. Установите его в 0. Также по адресу HKEY_CURRENT_USER -> ControlPanel -> Desktop -> WindowsMetrics находится ключ MinAnimate (если его нет, то создайте его; тип String), по умолчанию он стоит 0. Если его поставить равным 1, то он уберет эффект анимации при сворачивании/разворачивании.

Q: Вместо русских букв в некоторых программах показываются закорючки.

A: Заходите Control Panel -> Regional Options. На закладке General есть два раздела, Settings for the current user и Language settings for the system. Первый раздел настраивает локаль для конкретного пользователя и отвечает за то, в каком виде и на каком языке пишется дата, время, какие меры длины используются и так далее. В нашем случае его лучше всего ставить Russian. Второй пункт отвечает в том числе и за системные шрифты, это как раз то, что нам и нужно. Необходимо убедиться, что там отмечен Cryllic, более того, во избежания будущих проблем его лучше сделать Default. Кнопка для этого расположена тут же. После этого нажимаете на кнопку Advanced и в открывшемся списке Code page conversion tables отмечаете галочками все кириллические фонты, что там есть. После этого все должно заработать. Не будет лишним взглянуть на закладку Input Locales, на которой можно настроить переключение раскладок клавиатуры.

Q: Стоит ли переходить с FAT32 на NTFS?

A: Все зависит от того, с какой целью вы используете компьютер и сколько у вас оперативной памяти. Следует помнить также, что NTFS работает несколько медленнее, чем FAT, из-за дополнительно загружаемых сервисов и ее системы безопасности. Если у вас 32МБ и вы решили поставить себе **W2k**, то вам однозначно нельзя ставить себе NTFS. Если у вас 64МБ, то можно уже подумать об NTFS. Следует взвесить преимущества и недостатки NTFS для простого пользователя и решить, что вам нужно. К преимуществам FAT32 можно отнести то, что она быстрее и требует меньше памяти для работы. Если система работает только с FAT32, то в память не грузятся драйвера и сервисы, необходимые NTFS. **W2k**, поставленная на FAT32, однозначно бьет по скорости работы Win98. Преимущества NTFS для простого пользователя можно описать одним емким словом: undestructable. На полном серьезе, вышибить NTFS чрезвычайно сложно, если возможно вообще. Для опыта запускалась куча различных приложений, оптимизаторы диска и в самые неподходящие моменты жалась кнопка reset. Повторение этого садизма добрый десяток раз никакого впечатления на систему не произвело, она продолжала работать без ошибок.

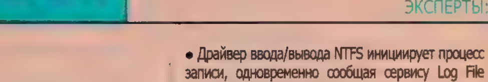
Q: Что вообще такое NTFS и как она работает?

A: NTFS выросла из файловой системы HPFS, разрабатываемой совместно IBM и Microsoft для проекта OS/2. Она начала использоваться вместе с Windows NT 3.1 в 1993 году. Windows NT 3.1 должна была составить конкуренцию серверам на базе NetWare и Unix, поэтому NTFS вобрала в себя все тогдашние технологические достижения.

Вот основные из них:

1. Работа с большими дисками. NTFS имеет размер кластера 512 байт, что в принципе оптимально, но его можно менять до 64К. Более важно то, что NTFS способна теоретически работать с томами размером в 16,777,216 террабайт. Теоретически, потому что таких жестких дисков пока просто не существует.

2. Устойчивость. NTFS содержит две копии аналога FAT, которые называются MFT (Master File Table). В отличие от FAT MSDOS, MFT больше напоминает таблицу базы данных. Если оригинал MFT поврежден в случае аппаратной ошибки (например, появления bad-сектора), то система при следующей загрузке использует копию MFT и автоматически создает новый оригинал, уже с учетом повреждений. Но это не самое главное. Главное, что NTFS использует систему транзакций при записи файлов на диск. Эта система пришла из СУБД, где защита целостности данных — жизненно важное дело. Уже это говорит о ее эффективности. В упрощенном виде она работает так:



ЭКСПЕРТЫ: Алексей Шашков (lehmen@is.lt), Стас Смайлис (deepred@takas.lt)

- Драйвер ввода/вывода NTFS инициирует процесс записи, одновременно сообщая сервису Log File Service вести лог всего происходящего.
- Данные пишутся в кэш под управлением сервиса Cache Manager.
- Cache Manager посылает данные Virtual Memory Manager-у (менеджеру виртуальной памяти) для записи на диск в фоновом режиме.
- Virtual Memory Manager посылает данные драйверу диска, пропустив их через Fault Tolerant Driver (если у вас массив дисков RAID).
- Драйвер диска шлет их контроллеру, который уже пишет их либо в кэш, либо прямо на диск.
- Если эта операция проходит без ошибок, запись лога удаляется.
- Если происходит сбой, запись лога остается в таблице транзакций, и при следующем доступе к диску Log File Service обнаруживает эту запись и просто восстанавливает все как было до этой операции.

Такая система гарантирует абсолютную сохранность данных в случае копирования, перемещения и удаления файлов или директорий. При внесении изменений в файл вы теряете те изменения, которые находились в момент сбоя в памяти или в кэше контроллера и не успели записаться на диск.

3. Защищенность. NTFS рассматривает файлы как объекты. Каждый файловый объект обладает свойствами, такими как его имя, дата создания, дата последнего обновления, архивный статус и дескриптор безопасности. Файловый объект также содержит набор методов, которые позволяют с ним работать, такие как open, close, read и write. Пользователи, включая сетевых, для обращения к файлу вызывают эти методы, а Security Reference Monitor определяет, имеет ли пользователь необходимые права для вызова какого-либо из этих методов. Кроме этого, файлы можно шифровать.

4. Компрессия данных. NTFS позволяет компрессировать отдельные каталоги и файлы, в отличие от DriveSpace, который позволял сжимать только диски целиком. Это очень удобно, для экономии пространства на диске, например, можно сжимать "на лету" большие графические файлы формата BMP или текстовые файлы, причем для пользователя все это будет прозрачно.

5. Поддержка формата ISO Unicode. Формат Unicode использует 16bit для кодировки каждого символа, в отличие от ASCII, который использовал 8bit или ещё хуже — 7bit. Для простого пользователя это означает то, что теперь он может называть файлы на любом языке, хоть на китайском — система это будет поддерживать, не требуя изменить кодовую страницу, как это делал DOS и W9x.

Q: Что такое кластер?

A: Кластер — минимальный размер места на диске, которое может быть выделено файловой системой для хранения одного файла. Определяется он, как правило, автоматически, при форматировании винчестера, по зависимости, указанной в таблице:

Размер раздела	Секторов в кластере	Размер кластера
<512МБ	1	512 байт
<1024МБ	2	1K
<2048МБ	4	2K
<4096МБ	8	4K
<8192МБ	16	8K
<16384МБ	32	16K
<32768МБ	64	32K
>32768 МБ	128	64K

Небольшое исключение для системного раздела: если он меньше 2048МБ, то размер кластера всегда 512 байт.

Узнать размер кластера в **W2k** можно несколькими способами. Во-первых, можно зайти в Administrative Tools -> Computer Management -> Storage -> Disk Defragmenter. Выбрать нужный диск и нажать на Analyze. Через несколько секунд появится табличка, где есть три кнопки. Нажатие на View Report запускает окошко, в котором море информации про выбранный диск, в том числе и Cluster size.

Есть еще один метод, который подходит не только для **W2k**. Создается или берется готовый маленький файлик размером от 1 байта до 500 байт. Нажимается на нем правая кнопка мыши, выбирается Properties. Смотрим на два пункта, Size и Size on disk. Size должен быть чем-то вроде 10 байт (или какой там размер он реально имеет), а Size on disk будет, к примеру, 4096 байт, что соответствует настоящему размеру кластера, т.е. 4K.

Размер кластера можно выбрать и самому, вручную, правда, только при форматировании. Делается это так: "format d: /A:size", где size это размер кластера в байтах. Однако существуют некоторые правила, которых следует придерживаться: во-первых, размер кластера должен быть кратен размеру физического сектора, то есть 512 байтам, в подавляющем большинстве случаев; во-вторых, есть ограничения по количеству кластеров на разделе.

Q: Что такое Active Directory?

A: Active Directory — это новое средство управления пользователями и сетевыми ресурсами. Оно призвано сильно облегчить жизнь администраторам больших сетей на базе **W2k**, и вокруг него строится вся система управления сетью и ее безопасности. Например, можно создать каталог своей фирмы, выделить в отдельные подкаталоги бухгалтерию, отделы маркетинга, секретариат (или что там еще) и представить все это в виде древовидной структуры. Или, например, создать несколько деревьев, представляющих различные офисы в разных зданиях или регионах, и с легкостью задать связь и права доступа между ними. Подключить сетевой принтер к директории бухгалтеров одним движением мышки (при этом драйвера поставятся на их компьютеры автоматически). Или мышью перетащить весь бухгалтерский отдел с одного сервера на другой, со всеми их правами, папками и документами. Пользователям, заходящим в вашу сеть извне, можно раздать цифровые сертификаты. Благодаря новой системе безопасности Kerberos можно осуществлять защищенную связь даже по открытым сетям, таким как Интернет. При этом данные, передаваемые по сети, шифруются, а пароли не передаются и не хранятся на клиентских машинах.

Для пользователя Active Directory предоставляет такое удобное средство, как Intelli Mirror. Подойдите к любому компьютеру в офисе, введите свой пароль, и перед вами будет ваш рабочий стол, ваши документы и ваши настройки.

Q: Почему W2k дольше инициализирует CD?

A: При открытии CD, **W2k** производит индексацию дерева директорий, что ощутимо ускоряет поиск файлов. Поэтому те лишние несколько секунд, которые на это уходят, потом сэкономят гораздо больше при работе уже с самим диском. К тому же, работает с CD **W2k** по-другому: даже плохой сидюк она прочитает, дай только время. (Один из авторов имел когда-то бракованный Sony CDU-76E, этот привод ни в какую не хотел читать один очень нужный ему диск, ни под DOS, ни под W9x, ни под Linux. Только OS/2 Warp 3.0 да WNTWS 4.0 смогли этот сидюк прочитать, правда, заняло это около двадцати минут ;-)

Q: Когда открывается директория с большим количеством файлов, находящаяся на NTFS-разделе, например, WINNT, то это делается слишком долго. Можно ускорить этот процесс?

A: Когда открывается директория, то NTFS обновляет метку последнего доступа к файлам. Если файлов много и на всех надо метку обновить, то это занимает весьма много времени. Однако эту функцию можно отключить. Для этого запускаем Regedit и по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE -> SYSTEM -> Current ControlSet -> Control -> FileSystem создаем ключ типа DWORD под названием NtfsDisableLastAccessUpdate, после чего ставим его в 1.

Q: Как управлять пользователями, которым можно заходить на компьютер?

A: В **W2k** есть механизм идентификации пользователей, при этом каждого пользователя можно ограничить в правах. Пользователей на одной машине может быть множество, и чтобы было проще ими управлять, пользователи разбиты на группы. Управление пользователями и пользовательскими группами осуществляется с помощью апплета Users and Passwords в Control Panel. После установки системы образуется только два пользовате-

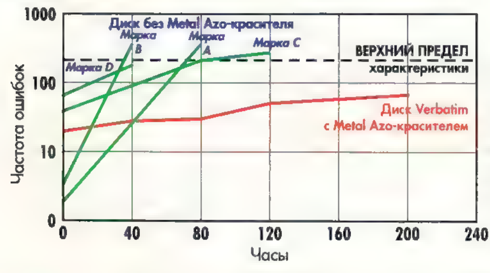


Записываемый компакт-диск Metal Azo защита от ультрафиолетового излучения

metal AZO™
CD-R PERFORMANCE & DURABILITY

Все записываемые компакт-диски чувствительны к длительному воздействию ультрафиолетового излучения. Прямые солнечные лучи или продолжительное воздействие искусственного освещения могут привести к потере информации. Предлагаемая фирмой Verbatim уникальная технология металлического Azo-красителя разработана для обеспечения повышенной защиты от воздействия ультрафиолетового излучения, что снижает частоту ошибок по сравнению с другими технологиями красителей для записываемых компакт-дисков.

Технология Metal Azo-красителя используется только при изготовлении записываемых компакт-дисков с маркой Verbatim.



Примечание: 40 часов соответствуют 2 месяцам воздействия прямого солнечного излучения





© Verbatim Corporation, 2000

МОСКВА

"Евро Бизнес Трейдинг" • Семеновская площадь, 1, ТЦ "Семеновский", 3 этаж, маг. "Компьютеры и оргтехника", тел.: 913-9594, 963-1675, 963-0933 (доб. 212, 213)
• Сокольническая площадь, 9, маг. "Компьютеры и оргтехника", тел.: 268-3263

"ИНФОТЭК" ВВЦ, пав. "Вычислительная Техника", тел.: 216-5669, 181-9651

"КЭТ 2000" ул. Стрелецкая, 6, офис 6, тел./факс: 289-6503, 289-1198

"Мастодонт" Савеловский компьютерный рынок, С-53, тел.: 462-6740

"Пирс" тел.: 454-1331, 456-7421, тел./факс: 454-2279

ИЧП "Чиканаков С.М." ул. Ивана Франко, 4, тел.: 146-0684, 792-8805

МИНСК

"Смарт", тел.: (017) 289-1194, 226-0002

РОСТОВ-НА-ДОНУ

"Зенит Компьютерс", пр. Октября, 35А, тел. (8632) 45-45-11, 38-65-65, 38-67-63

САМАРА

"Артком", ул.Чернореченская, д.21, тел. (8462) 32-30-62, 41-15-80



зователя, Administrator и Guest, которые прописаны в закладке Users. Если вы обладаете правами администратора, то вы можете добавить или удалить пользователя в этом окне, можете отредактировать уже существующих, поменять им группу и т.д. Здесь же можно снять галочку с Users must enter a user name and password to use this computer, что позволит заходить на вашу машину не набирая пароля. Перейдя на закладку Advanced и нажав там на кнопку Advanced, можно попасть в окно Local users and Groups, которое расширяет возможности по управлению пользователями. В частности, здесь можно отключить (disable) отдельных пользователей, разрешить/запретить им менять свои пароли и т.д.

Q: Как настроить модемное соединение?

A: В **W2k** объединили Network и Dial-Up connections в одном месте, которое так и называется. Прямо оттуда можно сконфигурировать любое сетевое устройство, хоть модем, хоть сетевую карту. Новые соединения делаются так же, как в W9x, выбором пункта Make new connection. Также появились несколько новых функций для управления и настройки Dial up соединения, которых не было в W9x. Ознакомиться с ними можно, взглянув на Properties соединения.

На первой закладке, General, напротив Phone number появилась кнопка, Alternates. Нажав на нее, можно задать целый список телефонов, по которым модем будет звонить, если первый номер занят. Очень полезная функция, когда у провайдера несколько номеров, по которым можно дозваниваться.

Во-вторых, в Configure можно настроить модем, не выходя в другие окна. В-третьих, в Options можно задать массу всяких вещей для звонилки, там же находятся настройки для X.25. В закладке Networking находятся настройки сети для Dial up соединения. Некоторые из них могут помочь, если компьютер провайдера по непонятной причине разрывает соединение. Если такое случается, то необходимо убедиться, что в Type of dial-up server I calling стоит PPP: Windows95/98/NT/2000, Internet. Сразу под ней есть кнопочка, Settings. За ней кроется меню из трех пунктов.

Первый, Enable LCP extentions, которые используются для автоматической настройки некоторых параметров соединения, таких как максимальный и минимальный размеры пакетов, обнаруживает looped-back линки и другие распространенные ошибки. Однако ваш провайдер может не поддерживать эти расширения, что иногда приводит к тому, что компьютер провайдера просто разрывает соединение. К такому же эффекту может привести и разрешение Negotiate Multi-link for single link connections. Эта опция позволяет одновременно использовать два модема и две телефонных линии при работе с одним провайдером, что позволяет теоретически вдвое увеличить скорость соединения. Enable software compression разрешает сжатие передаваемых данных, и ее лучше всего разрешить.

Последняя закладка, Sharing. С помощью этой закладки можно позволить другим компьютерам в локальной сети пользоваться вашим соединением. Для этого достаточно отметить галочкой Enable Internet Conection Sharing for this connection, а если выбрать Enable on-demand dialing, то от вас не потребуется даже соединяться самому. Достаточно, чтобы ваш компьютер просто был включен. Когда ваш коллега откроет у себя IE, то модем сам начнет звонить. А когда дозвонится, то пользователь абсолютно не будет ощущать, что у него самого модема нет. Все абсолютно прозрачно: не надо настраивать мейлеры и броузеры для работы с proxy-серверам (достаточно выставить LAN connection), ICQ, mIRC и даже BattleNet будут работать так, словно модем стоит у клиента, а не на другой машине в локальной сети. Чтобы эта служба заработала, необходимо выполнить еще несколько условий. IP адрес машины с модемом для локальной сети (выставляется в Properties Local area network connection -> Properties для Internet Protocol (TCP/IP)) должен быть 192.168.0.1. У клиентов же надо просто поставить Internet Protocol (TCP/IP). Никаких адресов им присваивать не надо, нужно отметить Obtain IP adress automatically. Локалка, естественно, тоже будет работать, просто клиент будет сам себе генерить адрес из пространства 192.168.0.0. Причем, все вышеперечисленное относится и к клиентам с W9x.

Q: Что такое Task Manager?

A: Task Manager — это один из самых мощных и удобных инструментов в NT, предназначенных для управления процессами. Вызывается он либо Ctrl+Shift+Esc, либо выбором в меню, появляющимся после нажатия правой кнопкой на Taskbar-е. Можно его выбрать и после Ctrl+Alt+Del.

Task manager состоит из трех закладок — Performance, Processes, Applications. Начнем с Performance. На этой закладке показывается информация о загрузке процессора(ов) в реальном времени, показывается загрузка физической памяти, причем показано, сколько занято/свободно оперативной памяти и сколько занято системного Swap-а. Кроме этого, там же дается другая дополнительная информация, например, Threads и Processes — количество нитей и процессов, исполняемых сейчас на машине, Peak — пиковый размер Swap-а в течение сессии, Nonpaged — количество памяти, отведенное под ядро. Эта информация может использоваться, когда надо будет ответить на вопрос, какой фактор в системе является "бутылочным горлышком", замедляющим работу (хотя для этих целей лучше использовать Performance Monitor).

Вторая закладка, Processes, содержит список процессов, активных в данный момент. Для каждого процесса можно узнать некоторую дополнительную информацию, как то: PID (Process ID), количество используемой оперативной памяти, количество нитей, сгенерированных процессом, и многое другое. Добавить/удалить показываемые параметры можно через View -> Select Columns. Кроме этого, с любым из этих процессов можно произвести вполне определенные действия. Для этого надо просто нажать на нем правой кнопкой мыши, появится контекстное меню, через которое можно закончить, "убить" процесс, End Process, можно убить сам процесс и все остальные, которые он "породил", End Process Tree. Можно выставить приоритет процессу, от высшего RealTime до самого низкого, Low. Если на машине установлено два процессора и многопроцессорное ядро, то в этом меню появляется еще один пункт, Set Affinity, который позволяет перевести процесс на другой процесор, Cpu 0, Cpu1 и так далее до Cpu31.

Последняя закладка Task Manager — Applications позволяет просмотреть список работающих приложений и "убить" любое из них. Task Manager позволяет не только "убивать" приложения, он может также запускать новые приложения. File -> New task (Run..).

Q: Проблемы с RivaTNT. После установки W2k уменьшилась скорость в OpenGL играх, например, в Quake2. В чем причина? Драйвера 3.6x или 3.7x для W2k.

A: Причина, скорее всего, в том, что под W9x был выключен vsync, теперь же он включен. В современных драйверах от nVidia нет никакой Control Panel, где можно настраивать такие параметры, возможно в будущем она появится. Однако все это можно сделать через реестр. Для отключения vsync надо по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE -> SYSTEM -> Current ControlSet -> Services -> nv4 -> Device0 выставить ключ OGL_DefaultSwapInterval в ffffffff.

Там же можно настроить и другие параметры видеокарты. Названия ключей не сильно изменились по сравнению с драйверами для W9x, просто в ключах, влияющих на настройки OpenGL, появился префикс OGL. Так, например, чтобы включить мультитекстурирование, надо выставить ключ OGL_ForceMultiTexture равным 1. К сожалению, нам не удалось найти функции в реестре, отвечающие за настройки Direct3D и настройку Refresh Rate для всех режимов. Однако настроить Refresh rate все-таки можно (это связано с тем, КАК NT работает со своей графической подсистемой).

В архиве с драйверами есть файл nv4_displ.inf, а в нем раздел nv_SoftwareDeviceSettings. Смотрите там раздел, относящийся к вашей видеокарте, первая TNT, например, обозначается аббревиатурой NV4. В списке NV4_MODES просто удаляете ненужные значения. Например, оригинальная запись выглядит так:

```
HKR,, NV4_Modes, %REG_SZ_APPEND%, "16 640 480 60 70 72 75 85 100 120 0"
```

Приводим ее в такой вид:

```
HKR,, NV4_Modes, %REG_SZ_APPEND%, "16 640 480          100 120 0"
```

И все, теперь ваша видеокарта физически не сможет работать в разрешении 640*480 с глубиной цвета 16 бит с Refresh rate меньше, чем 100 герц в любых программах (Во всяком случае **W2k** именно так и считает, поэтому будет использовать для Refresh Rate цифры, которые здесь указаны). После этого нужно всего лишь переустановить драйверы с измененным nv4_displ.inf.

Естественно, цифры можно ставить любые, даже нестандартные. Однако здесь надо соблюдать осторожность, потому что существует возможность испортить монитор слишком высокой Refresh Rate, либо после перезагрузки вы не увидите своего десктопа, вообще ничего. Эта методика подходит и для других драйверов не только от nVidia, например, SiS.

Если в вашем случае это не так, можно использовать наш "хакнутый" драйвер монитора (мы, к примеру, заставили Ati 3DRagePro работать на 100 герцах). Этот способ не такой изящный, как предыдущий, и предоставляет не такую свободу в настройках. Наш драйвер подходит далеко не для всех мониторов, поэтому, если чувствуете в себе силы, можете попытаться разобраться с ним самостоятельно. Но будьте предельно осторожны, испортить монитор слишком высокими значениями Refresh Rate очень даже реально. Сам алгоритм довольно прост, в файле написано, что и как.

СИ-ЖЕЛЕЗО



Центральный офис компании Саргона г. Москва ул. Нижегородская д.32/15 офис 709. Тел. 775-78-76 Для оптовых закупок обращаться sales@sargona.ru. Игровые клубы:г. Москва ул. Нелидовская д. 20/1 "Саргона" (тел. 095 493-98-48),г. Санкт-Петербург Новочеркасский д. 47/1 "Саргона" (тел. 812 445-10-54). Открылся новый клуб г. Киев м. Минская Богатырский переулок д.2 б. "Саргона" (тел. 044 461-31-61), г. Москва Клуб "Даймонд 21 век" - Старосадский переулок,д.6,стр.3,(тел. 095 924-58-17),http://www.diamond21.ru. **Магазины:** г. Москва "Компьютеры и Аксессуары",ул. Забелина,1. Интернет-магазины www.e-shop.ru, www.mtg.ru. Царицынский рынок торговая точка 2. Спорткомплекс "Олимпийский", книжная ярмарка,м. 226 - 2 этаж ,6 - 3 этаж,33 - 4 этаж,м."Проспект Мира". Павильон "Оптика" ,ВВЦ,м.ВДНХ. "Детские товары" - ул.Митинская, д.42,м. Тушинская. "Игротех" пр. Вернадского,д.109,м. Юго-Западная. "Весна" - ул. Народного Ополчения,д.28,к.1,м. Октябрьское поле. "Дом книги "Пресня" - ул. Красная пресня,14 м. 1905 года. Дом книги на Остоженке - ул. Остоженка,д. 3/14,стр.1. "Мультимедиа" ул.Автозаводская,д.5.,м. Автозаводская. "Детский мир"- ул. Народного ополчения,д.21,м. Октябрьское поле. Магазин N 7, Коровинское ш.,д.23. "Янтарь", Б.Семеновская,д.20,стр.1. "Океан на Хабароровской",ул.Хабаровская,д.12/23. Митинский радиорынок,место CD 1-32. Киоски "Компьютеры", пл. Выхино,ул. Красный Казанец,стр.4. ТД <Новоарбатский>,круглосуточноул. Новый Арбат,д.11 стр.1т. 291-7036,м. Арбатская. Центральный Детский мир,1этаж,Театральный проезд д.5,м. Лубянка. Дом технической книги Ленинский проспект д.40т. 137-6888,м. Ленинский проспект. ТЦ Универ-СИТИ,1 этаж пл. Джавахарлала Неру д.1м. Университет. Молодая гвардия ул. Большая Полянка д.28т. 238-0155, м. Полянка. ТЦ Метаком ул. Вешняковская д.18ат. 373-60-91,м. Выхино. **В Санкт-Петербурге:** Универмаг ДЛТ,Большая Конюшенная,21-23. "Реал-тайм" ,Литейный пр.,40. "Камея",ул. Жуковского,31. "Компьютерный мир",Бассейная,41. Компьютерный клуб "Сетеборец" ул. Бабушкинская д.42 тел. 560-91-66. Магазины "1000 и 1 диск" ул. Гастелло д. 16 тел. 108-43-37. ТЦ Шанс ул. Наличная д. 51 тел. 350-03-24. Универсам "Гражданский" м. Гражданский проспект. ТФТ место 167 м. Парская. **г. Минск** 1.Минский областной совет "Динамо"(крытый манеж"Динамо")ул. Даумана,д.23 суббота с 0-00 до 8-00,воскресенье с 8-00 до 14-00. 2.Национ.выставочный центр БелЭКСПО,ул.Я.Купалы,27 в субботу с 8-00 до 12-00. 3.Старовиленский тракт 41,Дворец детей и молодежи,2 этаж,к113,клуб "Сердце дракона" ежедневно с 18-00 т.(0172)266-12-87. **г. Самара** Книжная ярмарка по воскресеньям ,тел. 52-36-85. **г. Владивосток** Компьютерный салон "Qwerty",ул. Станюковича,д.1. **г. Уфа** Книжный рынок в ДК РТИ,т. 34-88-52. ТД "АИС+",ул. 50 лет Октября,д.15,т.25-47-15. **г. Ростов-на-Дону** Компьютерный клуб "Дистас",Соляной спуск,д.8/10, 62-33-70. **г. Калининград** Салон "АрТауэр",ул. Уральская,д.9 А,55-55-46. **г. Краснодар** Автомагазин ул.40-лет Победы,д.5/1,книжный рынок **г.Королев** Крытый рынок в Подлипках по выходным. **г. Надым** "Эврика",пр.Ленина,10 Ж **г. Зеленоград** "Городок",к.1106. "Ажур",к. 145

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев при участии всей редакции «Страны Игр

Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

MIDDLE-*EARTH:* THE *WIZARDS*

Мы рады вновь приветствовать вас на станицах Клуба!

В прошлый раз, если вы помните, мы начали тему, которую можно озаглавить следующим образом — «Другие Карточные Игры». Под «другими» следует понимать все игры, которые напрямую не соприкасаются с хедлайнером наших встреч — Magic: The Gathering. В этот раз предлагаем вам познакомиться поближе с еще одним детищем с заманчивым названием Middle-earth: The Wizards от компании ICE (Iron Crown Enterprises).

Почему мы остановили выбор именно на Middle-earth: The Wizards? Ведь горячо любимая Wizards of the Cost выпускает множество наборов, например, Netrunner, Legend of the 5 Rings, Vampire или тот же Pokemon. Но Middle-earth: The Wizards явление совершенно особое — ведь это игра основана на бессмертном мире Профессора Дж.Р.Р. Толкиена, который раскрыт в эпических повестях «Хоббит или Туда и Обратно», «Властелин Колец», «Сильмариллион» и других. Что тут говорить — культовые произведения, которые знакомы миллионам читателям всего мира. Ну а если учесть популярность произведений Толкиена и на нашей необъятной, то обойти вниманием Middle-earth: The Wizards было бы просто несправедливо.

Но всегда есть какое-нибудь крамольное «но». В данном случае оно заключается в следующем — вряд ли на данный момент вы найдете много людей, которые владеют хотя бы азами этой карточной игры. Когда нас консультировали по игровой механике Middle-earth: The Wizards в офисе компании «Саргона», подходили люди и просто подсаживались послушать. Все, что называется, слышать — слышали, но на зуб не пробовали. Кстати, интерес был неподдельный — и тут дело даже не в карте с портретом Гэндальфа, которая гордо лежала на самом видном месте — просто, согласитесь, было бы чертовски интересно чуть-чуть изменить события книги Толкиена. Например, заставить Сарумана избежать жестокого испытания властью, дать Гэндальфу в спутники иных персонажей, заставить бросить Кольцо Всевластия в Ородруин, скажем, Арагорна... Соблазн велик, без сомнения!

Итак, дилемма очевидна — с одной стороны не слишком высокая популярность Middle-earth: The Wizards (надеемся, до поры до времени), а с другой — культовый мир Профессора. Поэтому мы решили не бросаться сразу на тонкости игровой механики и подробное руководство, а просто подготовить обзорный материал, который бы помог вам понять, что же представляет собой игра в целом, без отягощения ненужными подробностями

КУЗНЕЦ *СВОЕГО* СРЕДИЗЕМЬЯ

Если вы относительно регулярно заглядываете в этот раздел, то вам уже должна быть известна идеология двух стратегических карточных игр — **Magic: The Gathering** и **Battletech**. Что представляет собой первая из них? Конечно же, это дуэль. Дуэль двух могущественных магов, которые осыпают друг друга ворохом заклинаний, стремясь одержать верх с помощью утонченного магического искусства. Во вселенной боевых роботов дела обстоят несколько иначе — здесь мы видим грандиозные сражения достаточно крупных армий, которые возглавляются двумя военачальниками.

Ну а как представить **Middle-earth: The Wizards**? Пользуясь накатанными аналогиями — эта игра является квестом. Это приключения группы персонажей, которые странствуют по вечно молодому Средиземью, борясь с происками Сил Зла. Здесь нет прямых конфликтов играющих сторон — ведь оба игрока представляют Светлые Силы, объединенные общей идеей борьбы с Врагом. Ваша задача — возглавить хорошо знакомых героев и провести их чрез новую цепочку приключений, через громогласные вызовы Темных Сил, чрез неожиданные каверзы Судьбы...

Немного необычно звучит, верно? Оно и неудивительно, ведь стереотипы выработались достаточно четкие — раз карточная игра, значит бойня. Ан нет. В **Middle-earth: The Wizards** все достаточно мирно, но отнюдь не скучно. Да и разве может быть иной игра, построенная на эпическом мире Профессора?!

ЛЕГЕНДА

...Во времена Третьей Эпохи могущественный помощник Илуватара направил в Средиземье пятерых Волшебников, или как их еще величали, — Истари. Им было предписано объединить свободные народы для борьбы с Темным Лордом Сауроном. Но при этом ни один из пятерых Волшебников не должен был напрямую противостоять Саурону, т.е. отвечать силой на силу или становиться владыкой людей, пользуясь своим могуществом и сверхспособностями. Имена посланцев были следующие: Гэндальф, Саруман, Радагаст, Алатар и Палландо. В **Middle-earth: The Wizards** вы вживаетесь в роль одного из этой пятерки.

(Вообще-то в ходе игры на поле маг может так и не появиться)

Ваша задача состоит в том, чтобы собрать под свои началом группы искателей приключений и провести их через суровые испытания.

А теперь небольшое отступление. Если вы хорошо помните произведения Толкиена, то, согласно им, судьбы пятерых Волшебников сложились следующим образом. Саруман оказался не в силах противиться искушению власти и был развращен ею; Радагаст слишком увлекся познанием тайн природы и совершенно забыл о возложенной на него миссии; Алатар и Палландо очень быстро исчезли — в последний раз этих Волшебников видели на Востоке, и с тех пор вестей о них не было... Единственным из пятерки, кто справился с возложенным ответственным заданием (и успешно справился, надо сказать!), оказался белобородый Гэндальф. Другие же Истари не смогли устоять перед различными соблазнами и уступили Року...

В *ДОБРЫЙ* ПУТЬ!

Готовы ли вы переписать историю, созданную самим Профессором? Тогда в путь. Начнем, как обычно, с общих положений и постепенно сведем их к частностям.

Итак, прежде всего, какая атрибутика потребуется для игры. Главным образом — колода из шестидесяти или более карт {минимальный состав колоды 62 карты, максимальный (он же единственно абсолютно правильный) 112 карт} (кстати, всего существует около 450 различных карт **Middle-earth: The Wizards**), в которой **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должны присутствовать пять определенных карточек.

Какие именно — об этом чуть позже. Далее, желательно раздобыть два кубика с шестью гранями, так как генерация случайного числа от 2 до 12 (т.е. **2d6**) присутствует в игре сплошь и рядом. В принципе, можно обойтись и без кубиков, так как на каждой карте (кроме карт местности — см. врезки) с правой стороны чуть ниже центра указано число от 2 до 12. Составив вспомогательную колоду, в которую войдут карточки со всеми цифрами, можно сымитировать бросок двух кубиков. Что еще нужно? Да, в общем-то, и все, если не считать ручку с листком бумаги для записи очков славы и некоторых других параметров.

К слову, при желании в **Middle-earth: The Wizards** можно играть даже в гордом одиночестве, правда, рекомендовать такой способ мы бы не рискнули.

Теперь раскроем несколько ключевых правил и уникальные черты игры. Первое Правило гласит, что каждый персонаж с собственным именем должен быть уникальным (такие карты и некоторые другие имеют особую отметку — **Unique**). Это Правило имеет несколько следствий. Во-первых, это значит, что в вашей колоде **НЕ** может быть двух Гладриэлей или трех Леголасов. Единственным исключением являются карты Волшебников, которых может быть две в одной колоде — но это сделано исключительно для того, чтобы побыстрее ввести такого Волшебника в игру. Во-вторых, если ваш оппонент ввел в игру, например, Адразара, то вы не можете ввести такого же Адразара из вашей руки. В-третьих, если уникальный персонаж был убит, то он больше не может быть введен в игру. Чем навеяно это правило, надеемся, кристально ясно.

СЕТЕВЫЕ *РЕСУРСЫ*

Официальный сайт компании Iron Crown Enterprises:

http://www.ironcrown.com

Фэн-сайты:

http://users.deltanet.com/~gsmercer/metw.html
http://www.geocities.com/TimesSquare/5642/metw.htm







Второе Правило — классическое для всех **CCG**. Если текст карт противоречит правилам, то следуйте указаниям карты. Этот вопрос мы уже не раз обсуждали, так что обойдемся без комментариев.



КАРТА *ПЕРСОНАЖА* (CHARACTER)

1. Число очков славы, которое приносит персонаж.
2. Имя.
3. Разум персонажа, т.е. его «стоимость» в поинтах влияния.
4. Собственное влияние персонажа (способность к лидерству).
5. Скиллы и раса.
6. Случайное число от 2 до 12 для имитации броска 2d6 при отсутствии кубиков.
7. Текст карты.
8. Модификатор испорченности, отражающий податливость персонажа искушениям.
9. Родная местность.
10. Цитата из произведения Профессора (обладает только художественной ценностью).
11. Показатель доблести/тела, т.е. атаки/защиты.

Третье Правило — в колоде не должно быть более трех одинаковых карт из числа разрешенных. Максимальный размер колоды формально не ограничен, но обычно колоду собирают из 60-80 карт.

Ну а теперь особенности и уникальные черты. Прежде всего нужно сказать, что в **Middle-earth: The Wizards** стратегическая веха заметно превалирует над тактической. Здесь не нужно высчитывать вероятность прихода в первой сдаче определенной карты, так как вы можете быть уверены почти на сто процентов, что **ВСЯ** колода «пройдет» хотя бы один раз (а то и несколько, что верно для Стандартных Правил). Кроме этого, Правила дозволяют достаточно вольно набирать и сбрасывать карты. Так что при составлении колоды ориентируйтесь именно на глобальную стратегию, т.е. по сути создавайте свой собственный сценарий будущего монументального похождения.

Ну а в чем, собственно, будет заключаться это похождение? Разумеется, в долгих странствиях и бесчисленных приключениях. Возглавив группу или группы бесстрашных авантюристов, вы будете направлять их из четырех основных приютов (Havens) к различным местностям и обратно. Во время походов ваши подопечные смогут сражаться с Темными Силами, собирать артефакты, брать с собой союзников или присоединять группировки. Большинство таких действий будет приносить очки славы (**Marshalling Points**), которые в конечном итоге и определят победителя. Обычно, после того как каждый из игроков по одному разу исчерпает основную колоду, созывается Свободный Совет (**Free Council**), на котором определяют, кто из Волшебников, т.е. игроков, набрал больше очков славы и стал победителем. Если же оба игрока набрали одинаковое число очков, то победителями становятся оба. Более подробно о системе подсчета очков читайте во врезке.

Мы привели самый распространенный вариант окончания игры. Но есть и другие разновидности сладкой победы. Первая разновидность — проигравшим автоматически считается тот, чей Волшебник был повергнут в сражении или поддался порчи (**corruption** — читайте ниже). Вторая — победителем становится тот игрок, который сумел добыть Кольцо Всевластия и бросить его в Ородруин. Сразу скажем, что последний вариант победы — скорее дань Профессору, нежели часто практикуемая игровая ситуация: во-первых, очень сложно отыскать эти три специфические карты (Кольцо Всевластия, Ородруин и карта уничтожения кольца), а во-



КАРТА *ОПАСНОСТИ* (HAZARD)

1. Число очков славы, которое приносит персонаж.
2. Название карты.
3. Регионы, на которых может быть сыграна данная угроза.
4. Классификация угрозы (существо, событие и т.п.)
5. Случайное число от 2 до 12 для имитации броска 2d6 при отсутствии кубиков.
6. Текст карты.
7. Цитата из произведения Профессора.
8. Показатель доблести/тела, т.е. атаки/защиты.



вторых, **КРАЙНЕ** не просто ввести в игру Кольцо Всевластия. Поэтому на практике куда чаще используется третий вариант — если вы набрали 20 (25 в полной версии) или более очков славы, то вам позволяется объявить на своем ходу созыв Свободного Совета, который наступит сразу **ПОСЛЕ** окончания хода оппонента.

В **Middle-earth: The Wizards** существует четыре основных вида карт, которые представлены на врезках. Первый вид — это карты персонажей (**Characters**). Персонажи и есть те приключенцы, которые отправятся в поход за славой. Среди персонажей особняком стоят пятеро Волшебников, не попадающих под категорию более-менее обычных героев. В колоде обязательно должен присутствовать хотя бы один Волшебник, так как именно он станет вашим «альтер эго» в игре. Второй тип карт — это угрозы (**Hazards**), которые олицетворяют поползновения Темных Сил. Как уже было сказано выше, в игре нет прямого противоборства оппонентов, так как игровая концепция не дает им права воевать друг с другом. Сами подумайте, что произойдет, если Арагорн вдруг решится выступить против Глорфиндейла... Но какое же приключение обходится без опасностей и трудностей?! Поэтому в игру и был введен данный тип карт. С их помощью вы заставляете оппонента бороться с Темными Силами или преодолевать те или иные препятствия. Схема применения угроз такова — во время путешествия группы соперника вы можете (разумеется, с определенными ограничениями — о них ниже) подкинуть этой группе парочку отрядов разъяренных орков или обрушить на несчастных гнев гигантских пауков. Это не значит, что вы в данном случае олицетворяете Силы Зла, отнюдь нет. Просто вы как бы становитесь теми трудностями, которые выпадают на пути отрядов вашего оппонента. Более подробно о сражениях и угрозах мы поговорим во время обсуждения структуры хода, а пока рассмотрим следующий тип карточек.

Третий тип называется ресурсы (**Resources**). В данной игре под ресурсами понимаются предметы разнообразной ценности (**Items**), союзники (**Allies**) и группировки (**Factions**). На самом деле в пределах этих трех категорий скрыто огромное множество всякой всячины — начиная от легендарных колец и заканчивая обычными лечебными травами. Тогда появляется законный вопрос — а почему все это многообразие собрано под одной крышей и так странно названо? Сие объясняется тем, что многие из ресурсов являются источником очков славы и именно их количество в вашей сокровищнице и определяет, насколько успешны были странствия верноподданных.

Последний, четвертый тип карт — карты местностей (**Site**). Местность — это какой-то географический объект или территория, принадлежащая тому или иному региону Средиземья. Среди таких карточек можно отыскать Морию, Серую Гавань, Раздол, Заверть, Ристанию (она же — Рохан) и многие, многие другие хорошо знакомые по книгам Профессора места. У карт местностей есть одно существенное отличие от всех трех предыдущих видов карт — другой рисунок рубашки, выполненный не в виде привычного Всевидящего Ока, а в виде фрагмента карты Средиземья. Сделано это для того, чтобы было легко отделить местности от остальных карточек. Среди местностей есть четыре приюта (**Havens**), которые **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должны быть в вашем арсенале: **Rivendell, Gray Havens, Lorien** и **Ednellond** (но не в колоде, земли в колоду вообще не кладутся). Итого, эта четверка карточек вместе с одним Волшебником и дает нам те пять обязательных карт, про которые шла речь выше.

Ну а теперь, когда все виды карт нам известны, давайте рассмотрим примерный ход приключений авантюристов. Во время своего хода игрок может направить группу:

А) либо из одного из четырех приютов на какую-либо местность, связанную с этим приютом (в том числе и на соседний приют);

Б) либо из какой-либо местности в «связанный» приют.

Другими словами, путешествие отряда к какому-либо местечку Средиземья займет как минимум два хода — на первом оно преодолеет расстояние от приюта до этой местности, а на следующем вернется обратно. Передвигаться от местности к местности, минуя приюты, нельзя. Из последнего правила есть исключение, но мы его рассматривать не будем, так как оно не относится к Стартовым Правилам.

Когда группа прибыла к пункту своего назначения (имеются в виду местности, а не приюты), то ей можно будет заняться исследованием данной территории. Практическая польза от исследования следующая — вы получаете возможность вводить в игру те ресурсы, которые перечислены в тексте данной карты местности. Ну, например, если вы забрались в Морию, то при исследовании вам дозволено ввести предмет (**Minor, Major, Greater**) и золотое кольцо (**Gold Ring**). Другие территории позволяют выводить иные типы ресурсов, например, союзников или группировки. В любом случае конкретный перечень оговорен в тексте карты местности. Сразу отметим одну любопытную деталь, к которой мы еще вернемся — исследованием территории занимается конкретный персонаж, и все добытые предметы переходят именно к нему. Чтобы их перетащить в сокровищницу, нужно будет еще уговорить персонажа с ними расстаться...

Во время путешествий отряд должен преодолеть определенные территории. Маршрут от приюта к местности отображается с помощью специальных значков с символическим изображением типа пересекаемой территории (см. врезку). Пока группа находится в пути, оппонент может немного скрасить ее жизнь и подкинуть парочку угроз, например, орды нечисти или что-то в этом роде. При этом действуют следующие ограничения:

А) число угроз не должно превышать либо двух, либо числа участников в отряде (большего из этих двух чисел);

Б) «стоимость» угрозы, что на самом деле означает тип местности, где данная угроза может встречаться (см. врезку). Например, путь до Мории обозначен двумя символами деревьев (т.е. проходит через два лесных массива — см. во врезке регионы **N18** и **N15**). Следовательно, противник может наслать на вас угрозы, «стоимость» которых равна двум деревьям (или одному дереву). Общее правило следующее — множество символов пути к какой-либо местности должно включать в себя множество символов «стоимости» угрозы. Немного громоздко, но надеемся, что идею вы уловили.

Мы не раз говорили о группах искателей приключений, но ни разу не уточнили, по каким правилам они создаются. Итак, начнем с того, что вы можете распоряжаться столькими группами, сколькими вам заблагорассудится. Но при этом существует одно ограничение, связанное с лимитом вашего влияния.

Давайте разбираться. Во-первых, откуда взялось такое ограничение? Все очень логично — чтобы уговорить персонажа пополнить ваши ряды, необходимо иметь определенное влияние, верно? И еще в эту же копилку — чем круче персонаж, тем больше нужно на него растратить влияния. Эти два тривиальных жизненных правила реализованы в **Middle-earth: The Wizards** по следующей модели. Каждый игрок изначально обладает 20 очками влияния (**General Influence Points**), которые являются «расходным материалом» при найме персонажа. Ну а каждый персонаж, в свою очередь, обладает определенной «стоимостью», называемой разумом (**Mind**). Кстати, у Волшебников этот параметр отсутствует — они являются воплощением игрока и, следовательно, «бесплатны».

Некоторые персонажи (особенно культовые) могут владеть собственными очками влияния, что как бы отражает их способности к лидерству. Таким персонажам можно давать последователей (**Followers**), которые не будут отнимать очки влияния из вашей копилки, зато будут расходовать соответствующие очки у предводителя. У лидера может быть любое число последователей, лишь бы их суммарный показатель «стоимости» не превысил влияние самого лидера. И последнее. У последователей, даже если они обладают собственными очками влияния, **НЕ** может быть своих последователей, т.е. вся цепочка состоит строго из двух звеньев.

Примерно по такой же схеме нанимаются союзники и группировки, но при этом им не нужны очки влияния, а нужны специальные способности персонажа и успешный бросок кубиков. По большому счету разница между группировками и союзниками не столь принципиальна, чтобы заострять на ней особое внимание. Условимся, что это просто дополнительные персонажи к вашей плеяде искателей приключений.

Пусть некий персонаж после исследований местности нашел там некий артефакт. На практике это означает, что вы ввели в игру ресурс (предмет), перечисленный в тексте карты местности. После этого вся группа вернулась в приют, и наступил торжественный момент расставания персонажа с заветным артефактом... Так он его сразу и отдал! Даже если вы будете заливаться соловьем, рассказывая, как этот предмет нужен для общего дела, для победы над Врагом, как без него будут страдать ни в чем не повинные дети, как будут угнетаться грядущие поколения и так далее, все равно так просто персонаж вам артефакт не выложит. Придется совершать специальную «провер-



ПОДСЧЕТ *ОЧКОВ* СЛАВЫ

Очки славы набираются из следующих источников:

1. контролируемых ресурсных карт (персонажей, союзников, группировок и предметов);
2. уничтоженных вражеских существ. Учтите, что эти карты кладутся в ВАШУ копилку, и после окончания игры неплохо бы было их вернуть игроку-владельцу;
3. согласно предписаниям ресурсных карт, т.е. условиям, оговариваемым в тексте карты;
4. за счет избежания получения пенальти, возникающих при уничтожении ключевых персонажей (Арагорна, Гладриэли, Бильбо и других).

В Стандартных правилах добавлены следующие ограничения:

1. Все карты, приносящие очки славы, поделены на шесть типов (персонажи, предметы, группировки, союзники, убийства и всякая всячина) и обозначены геометрическими фигурами в левом верхнем углу (см. врезку).
2. Если противник, в отличие от вас, не набрал ни одного очка славы в данном типе (за исключением очков за убитых персонажей и всякой всячины), то ваши очки в этом типе удваиваются.
3. Если в одном из типов вы набрали больше половины от всей суммы очков (например, за убийства — 10, при суммарном значении очков славы — 12), то вы должны уменьшить количество очков в данном типе до половины от всей суммы. В данном примере — за убийства вы может начислить не более 6 очков, итого получая в итоге 8 вместо 12.

КАРТА *РЕСУРСОВ* (RESOURCE)

1. Число очков славы, которое приносит персонаж (обратите внимание на геометрическую фигуру, в которую вписана цифра, — эта фигура определяет тип ресурса).
2. Название.
3. Модификатор влияния (в данном примере отсутствует).
4. Тип ресурса.
5. Текст карты.
6. Случайное число от 2 до 12 для имитации броска 2d6 при отсутствии кубиков.
7. Цитата из произведения Профессора.
8. Модификатор испорченности (в данном примере отсутствует).
9. Модификатор доблести/тела (в данном примере отсутствует).



Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)

СЛОВАРИК

Action (действия) — к действиям относятся разворот карты, ввод карты в игру, использование карты и т.п.
Ally (союзник) — карта из разряда ресурсов. Добавляет очки славы в вашу копилку.
Attack (атака) — составляющая сражения. Атака же, в свою очередь, состоит из серии ударов.
Attribute (атрибуты) — набор характеристик персонажа, к которым относятся: раса, скиллы, влияние, доблесть, физическое развитие, разум, очки славы и специальные возможности.
Automatic-attack (автоматическая атака) — атака, которая в обязательном порядке производится на вашу группу при исследовании местности.
Body Check (проверка на физическую прочность) — смысл проверки заключается в следующем — если персонаж получил ранение, то определяется, оказалось ли оно смертельным.
Body (физическое развитие) — дословно «тело». По своей сущности — полный аналог «защиты» или «брони» из других стратегических карточных игр.
Chain of Effects (цепочка эффектов) — последовательно проведенные действия, которые сложились в единую цепочку эффектов.
Character (персонаж) — одно из действующих лиц разыгрываемого сценария.
Company (компания, группа или отряд) — несколько совместно действующих персонажей.
Corruption Card (карта испорченности) — любая карта, модифицирующая параметр испорченности персонажа. К данному типу НЕ относятся карты, которые заставляют произвести проверку испорченности.
Corruption Check (проверка испорченности) — проверка персонажа на предмет испорченности. Сначала высчитывается суммарный показатель испорченности (с учетом всех модификаторов), а потом производится бросок 2d6. Если выпавшее значение на кубиках больше численного значения испорченности, то тест пройден.
Corruption Points (очки испорченности) — суммарный показатель испорченности персонажа, зависящий от переносимых им ресурсов, активных карт угроз и других модификаторов.
Creature (существо) — карта угрозы, используемая для непосредственной атаки группы оппонента.
Current Site Card (карта текущей местности) — та местность, на которой в данный момент находится текущая группа.
Direct Influence (прямое влияние) — способность персонажа руководить другими персонажами, а также его влияние на группировки и союзников.
Event (событие) — особый вид карт ресурсов и угроз. События бывают трех видов — короткие, долгие и постоянные.
Exhausting a Deck (исчерпание колоды) — происходит после того, как из колоды была взята последняя карта.
Faction (группировка) — вид ресурсов, представляющий собой группу существ или людей. Может быть рекрутирована и приносит дополнительные очки славы.
Follower (последователи) — персонажи, подчиненные лидеру. Суммарный показатель разума всех подчиненных не может превышать влияние лидера. Последователи не могут быть лидерами для других последователей.
Free Council (Свободный Совет) — финальная фаза игры, на которой происходит определение победителя, исходя из набранных очков славы.
General Influence (основное влияние) — 20 очков влияния, которыми располагает каждый из оппонентов в начале игры.
Hazard Limit (ограничение применения угроз) — то количество карт угроз, которые можно применить против данной группы. Оно равно либо двум, либо числу участников группы (выбирается большее).
Hazards (угрозы) — особый вид карт, которые применяются оппонентом во время фазы movement/hazard. Угрозы олицетворяют собой деяния Темных Сил, а также те препятствия, с которыми сталкивается отряд во время своих странствий.
Healing (лечение) — лечение персонажа. Карта раненого персонажа развернута на 180 градусов. Лечение переводит ее в повернутое состояние (т.е. в стандартный поворот на 90 градусов).
Home Site (родная местность) — местность, на которую может возвращаться персонаж, помимо четырех основных приютов.
Influence Check (проверка влиятельности) — производится при рекрутировании группировки, а также при отбирании предмета у персонажа противника.
Item (предмет) — вид ресурсов, представляющий собой материальный предмет, пригодный для непосредственного использования персонажами. Предметы бывают пяти видов: обычные (Minor), ценные (Major), великие (Greater), Кольца (Rings) и специальные (Special).
Location Deck (территориальная колода) — колода, в которую входят карты регионов и местностей. Помимо прочего, отличаются от других карт рубашкой.
Long-event (долгое событие) — событие, которое действует на протяжении двух ходов — вашего текущего и последующего хода противника.
Making a Roll (сделать бросок) — кинуть два шестигранных кубика и сложить результат (2d6).
Marshalling (очки славы) — количественный показатель насколько успешны были странствия персонажей. По этому параметру определяется победитель игры.
Mind (разум) — параметр персонажа, определяющий, сколько очков влияния он отнимет при наборе в команду. Если персонаж является последователем, то он забирает влияние не из основного влияния, а из влияния лидера.
Movement (передвижение) — путешествие отряда из текущей местности в приют или наоборот.
New Site Card (новая местность) — карта той местности, в которую прибудет группа персонажей после передвижения.
Permanent-event (постоянное событие) — событие, действующее с момента выкладывания карты до ее выхода из игры. Полный аналог перманентов из Magic: The Gathering.
Prowess (доблесть) — аналог «силы» или «атаки» из других стратегических карточных игр.
Race (раса) — один из параметров персонажа (всего в игре шесть рас). Не востребован в Стартовых Правилах.
Region (регион) — территориальная единица Средиземья. В регионах располагаются местности, которые являются достопримечательными местами.
Resources (ресурсы) — вид карт, которые воплощают определенное подспорье в нелегких странствиях. Использовать ресурсы можно только во время своего хода.
Short-event (короткие события) — событие, действующее ровно столько, сколько ему предписывается текстом карты (но обычно — мгновенно). Аналог мгновенных заклинаний из Magic: The Gathering.
Site of Origin (начальная местность) — местность, откуда было начато перемещение текущей группы персонажей.
Site Path (путь к местности) — те регионы (отображаются значками), через которые проходит отряд при путешествии к данной местности. В зависимости от тех регионов, по коим движется группа, оппонент может применять определенные карты угроз.
Site (местность) — определенные достопримечательные места Средиземья, которые может посетить отряд персонажей.
Size (размер) — число участников отряда с округлением в большую сторону. Дробная составляющая может появиться при наличии в отряде нечетного числа хоббитов, которые считаются за пол-участника.
Skill (скилл) — атрибут, определяющий род деятельности или способности персонажа (волшебник, дипломат, рейнджер, скаут и мудрец). Не востребован Стартовыми Правилами.
Storing Cards (хранимые карты) — те карты, которые были взяты у персонажей и помещены в хранилища приютов. Это основной актив очков славы игрока.
Strike (удар) — составляющая атаки, являющаяся непосредственным нападением на конкретного персонажа.
Tapping/Untapping a Card (поворот/разворот карты) — стандартные термины, полностью соответствующие аналогичным определениям из Magic: The Gathering.
Transferring Items (перемещение предметов) — передача предмета от одного персонажа другому. Требует проверки испорченности персонажа-владельца.
Unique (уникальный) — карты с этим атрибутом могут быть представлены во время игры только в единственном числе. Кроме того, каждая уникальная карта должна быть единственной в колоде.
Wizard (Волшебник) — один из пятерки Истари; олицетворение игрока в виртуальном Средиземье.
Wounded (раненый) — персонаж, получивший ранение, но не выбывший из игры. Ранение индицируется поворотом соответствующей карты на 180 градусов.



КАРТА *МЕСТНОСТИ* (SITE)

1. Тип местности (в данном случае — это приют).
2. Название.
3. Путь к ближайшему приюту (только для карт местности).
4. Регион, в котором расположена данная местность.
5. Текст карты.
6. Цитата из произведения Профессора.
7. Число карт, которое может взять оппонент (но не менее одной). Число записано «вверх ногами».
8. Число карт, которое вы можете взять (но не менее одной).

ку на испорченность» (**Corruption Check**), то бишь на жадность. Если выброшенное значение двух кубиков будет больше суммарной испорченности персонажа, которая складывается из всех модификаторов испорченности (к таким модификатором обладает каждый предмет) и всех модификаторов персонажей (например, повернутый персонаж из той же группы снижает испорченность на единичку, т.е. как бы помогает своему товарищу избавиться от искушения), то тест считается удачно пройденным.

Предположим, что бросок прошел удачно, и наш герой со вздохом расстался со своей «прелестью». А если тест был завален? Тогда возможны следующие исходы:

А) выпавшее число равно численному значению испорченности или меньше на единичку — персонаж выходит из игры (вместе с предметами) и отправляется в колоду. При этом он может со временем вернуться в игру вновь;
Б) выпавшее число меньше численного значения испорченности на две единицы и более — персонаж НАВСЕГДА выходит из игры и, сгорая от стыда, забирает с собой все предметы. Вернуться он уже не в праве.

Небольшое дополнение — если Волшебник не прошел тест на испорченность (не важно, по какому из вышеперечисленных способов), то это означает автоматический проигрыш соответствующего игрока.

Проверка на испорченность может происходить не только при перемещении предметов, например, от персонажа к персонажу. Помимо этого, ее могут инициировать специальные карты угроз. Существуют также и карточки, которые модифицируют параметр испорченности, и их можно применять на какого-либо персонажа не более одного раза за ход.

О чем мы еще не говорили? Конечно, о сражениях с представителями Темных Сил! Итак, вы уже знаете, что стычки с отрысками Саурона происходят обычно во время перемещения вашего отряда, и инициирует эти стычки, понятное дело, оппонент. Сражения также происходят во время исследования местностей (так называемые автоматические сражения), и по своей структуре они полностью аналогичны вышеуказанным стычкам.

Рассмотрим такой пример. Пусть противник наслал на ваш отряд **Cave-Drake** (пещерного дракона) с характеристиками **10/-**. Первое число — это атака (вообще-то, оно формально называется «доблесть», но давайте условимся оперировать более привычными и наглядными терминами), а второе — защита (формально — «физическое развитие», или «тело») и в данном случае «тела» у селезня нет, так как сей страшный зверь используется исключительно для нападения. В тексте карты сказано, что селезень может нанести два удара тем персонажам, которых выбирает атакующий. Последнее замечание очень важно, так как если это специально не оговаривается, то выбор защищающихся производится поочередно для каждого удара — сначала цель выбирает атакующий, потом защищающийся, потом снова атакующий и так далее, до тех пор пока не завершится серия ударов.

Атакуемый персонаж делает бросок **2d6** и добавляет его к своей доблести (атаке). Полученное число сравнивается с атакой селезня (**10**), после чего возможны следующие исходы:

А) если атака персонажа больше полученного числа, то дракончик считается побежденным;
Б) если числа равны, то удар считается неудачным (т.е. он как бы и не наносился);
В) если атака меньше полученного числа, то персонаж получает ранения и должен проверить, не оказалось ли оно смертельным. Т.е. он должен произвести специальную проверку — Body Check. Для этого атакующий производит бросок 2d6 и сравнивает его с защитой (телом) раненого персонажа. Если выпавшее значение больше защиты, то персонаж уничтожен и навсегда удаляется из игры. В противном случае персонаж считается раненым, но остается в игре.

При атаке важно учитывать следующие модификаторы, которые действуют **ТОЛЬКО** в рамках одной атаки (т.е. одной серии ударов):

— не раненый, повернутый персонаж получает -1 к атаке;
— раненый персонаж получает -2 к атаке;
— не повернутый персонаж, решивший не поворачиваться (т.е. не защищаться, а отмахиваться в полсилы), получает -3 к атаке.

Существуют и еще два модификатора. Противник может уменьшить атаку выбранного персонажа за счет пропуска ударов. Если, например, он может нанести пять ударов, а наносит только два, то он может снять до трех единиц (т.е. по одной единичке за пропущенный удар) с атаки выбранного персонажа (правда, только в том случае, если количество атак больше числа не повернутых персонажей).

С другой стороны, вы можете помочь защищающемуся за счет прикрытия другими участниками отряда — за каждого повернутого прикрывающего персонажа вы добавляете единичку к атаке защищающегося.

Разумеется, в игре есть немало предметов, которые модифицируют параметры персонажей, изменяют ход сражения или выносят какие-то ограничения. Здесь необходимо внимательно читать текст карт и следовать их указаниям.

СОСТАВЛЕНИЕ *КОЛОДЫ*

Пришло время рассказать о том, как собирать колоду для игры и как организовать свою игровую зону. Начнем с конструирования колоды.

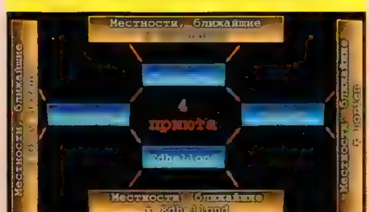
1. Прежде всего возьмите карты четырех приютов (эти карточки должны присутствовать **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**) и любое количество **НЕОДИНАКОВЫХ** местностей. Число приютов может быть любым (это сделано для удобства, чтобы не класть на одну-единственную карту пяток отрядов из шести-семи персонажей). Данная стопка карт называется территориальной колодой (**Location Deck**).
2. Положите в отдельную стопку (это будет игровая колода — **Play Deck**) от 25 до 50 ресурсных карт и **СТОЛЬКО ЖЕ** карт с угрозами (если карт меньше, то используйте все). Уникальные карты в такой стопке не должны повторяться!
3. Выложите перед собой несколько стартовых персонажей рубашкой вверх. Тут есть два ограничения — среди персонажей начальной группы не должно быть Волшебника, и суммарный показатель разума этих персонажей не должен превышать 20. Когда оппонент выложит свою стартовую группу, вы одновременно с ним открываете карты и кладете



Обратите внимание, что на каждой карте местности указан регион Средиземья, к которому эта местность принадлежит. Для облегчения навигации мы приводим карту Средиземья с указанием всех регионов. Эта карта может понадобиться также, если вы используете специальные карты регионов (Region Cards), которые мы не рассматривали, так как в Стартовых Правилах они не фигурируют. Смысл таких карт в следующем — вы можете двигаться от приюта к местности или наоборот не по тому маршруту, который обозначен на карте местности, а по ряду карт регионов. Но при этом должно выполняться условие — маршрут обязан проходить через непрерывную цепочку регионов (т.е. каждый следующий регион должен соприкасаться с предыдущим).

1. *Lindon (Gray Havens)
2. Numeriador
3. Forochel
4. Arthedain
5. The Shire
6. Cardolan
7. Angmar
8. *Rhudaur (Rivendell)
9. Hollin
10. Dunland
11. Enedhwaith
12. Old Pukel-land
13. Gundabag
14. High Pass
15. Redhorn Gate
16. Gap of Isen
17. Anduin Vales
18. *Wold & Foothills (Lorien)
19. Fangorn
20. Rohan
21. Grey Mountain Narrows
22. Woodland Realm
23. Western Mirkwood
24. Heart of Mirkwood
25. Southern Mirkwood
26. Brown Lands
27. Dagorlad
28. Withered Heath
29. Northern Rhovanion
30. Southern Rhovanion
31. Iron Hills
32. Dorwinion
33. Horse Plains
34. Old Pukel Gap
35. Andrast
36. *Anfalas (Ednellond)
37. Lamedon
38. Belfalas
39. Lebennin
40. Anorein
41. Ithilien
42. Harondor
43. Khand
44. Imlad Morgul
45. Udun
46. Gorgoroth
47. Nurn
48. Elven Shores
49. Eriadoran Coast
50. Andrast Coast
51. Bay of Belfalas
52. Mouths of the Anduin

*Звездочками отмечены регионы, где находятся четыре основных приюта (в скобках указано название приюта). Схема коммуникаций между приютами и местностями приведена на следующей схеме:



их на стартовый приют **Rivendell** (да-да, тот самый Раздол!). Если в группах оказываются одинаковые персонажи, то они немедленно отправляются в игровую колоду.

❹ По желанию вы можете дать стартовой группе до двух обычных предметов (**Minor Items**) из числа тех, что не вошли в игровую колоду. Заметьте — два предмета положены не каждому персонажу, а всей группе!

❺ Положите до десяти карт с персонажами в игровую колоду. Как уже не раз говорилось, персонажи не должны повторяться, т.е. все десять должны быть уникальными. После этого добавьте в игровую колоду до двух карт с Волшебниками (можно положить две одинаковые карты одного Волшебника, чтобы он побыстрее пришел в руку). Тщательно перемешайте игровую колоду.

❻ Наберите в руку восемь карт из игровой колоды.

❼ Определите, кто будет ходить первым, что обычно делается броском кубика.

СТРУКТУРА ХОДА

Мы познакомили вас с основными действиями и событиями, которые происходят в **Middle-earth: The Wizards**. Разумеется, это далеко не полный список игровых ситуаций — например, мы не стали рассказывать о Кольцах, так как с ними связано очень много хитрых нюансов. Также не коснулись мы и той разновидности игры, где один из оппонентов может **НАПРЯМУЮ** играть за Темные Силы, возглавляя отряд под предводительством назгула.

К слову, в последнем случае отряды оппонентов получают возможность сражаться друг с другом, если оказываются на одной и той же местности. Но, повторяем, мы не стали лезть в дебри и остановились только на Стартовых Правилах и фрагментах Стандартных Правил.

Ну а теперь осталось только рассказать о структуре хода, что станет итогом нашей сегодняшней беседы. Итак, каждый ход подразделяется на следующие фазы:

Фаза 1. Фаза разворота. Вы ЛИБО разворачиваете, ЛИБО лечите своих персонажей, причем лечение может производиться, только если персонаж находится в приюте. Помимо персонажей разворачиваются и все повернутые карты, кроме карт местностей.

Фаза 2. Фаза организации. В пределах этой фазы вы можете произвести в любом порядке следующие действия:

— ввести в игру персонажа или Волшебника (не более одного за ход);
— произвольно изменить состав отрядов, которые находятся на одном и том же приюте;
— выбрать последователей и лидеров, а также изменить распределение очков влияния;
— перемещать предметы между персонажами, находящимися на одном приюте (при этом требуется проверка на испорченность);
— переместить ресурсы в хранилище (в приюте) или на те местности, о которых сказано в текстах карт (при этом требуется проверка на испорченность);
— любой отряд может либо остаться на текущей местности, либо отправиться на другую доступную. В последнем случае местность выкладывается рубашкой вверх и открывается только во время Фазы 4.

Фаза 3. Фаза долгих событий. В пределах этой фазы вы должны произвести следующие действия:

❶ удалить из игры все собственные активные карты долгих событий;
❷ опционально ввести новые карты долгих событий;
❸ удалить из игры все активные карты долгих событий противника.

Фаза 4. Фаза передвижения/угрозы. В пределах этой фазы производятся следующие действия (порядок зависит от действий на предыдущих Фазах):

— открывается выложенная карта местности, к которой будет совершено перемещение какой-либо вашей группы;
— если группа решает отправиться в поход (из приюта на местность или наоборот), то вы можете взять столько карт, сколько указано в левом нижнем углу карты местности (но не менее одной). То же самое делает и противник (для него число вытаскиваемых карт другое; оно записано «вверх ногами» — см. врезку).
— оппонент вводит в игру карты угроз. Если группа не перемещается, то доступные угрозы определяются исходным пунктом, в противном случае — пунктом назначения. При любом раскладе максимальное число угроз для группы не должно превышать число персонажей в ней, либо быть равно двум, если вся группа состоит из одного участника (или двух хоббитов, которые считаются за полперсонажа). Далее необходимо действовать согласно предписаниям карты угрозы и/или правилам боя (если угроза является атакующим существом);
— удаляются из игры все карты с местностями, которые были повернуты (в противном случае они возвращаются в территориальную колоду). Также удаляются все карты местностей-назначений, которые не были достигнуты (из-за угрозы или по другим причинам) и все карты исходных местностей, из которых было совершено успешное путешествие. Приюты из игры не удаляются.
— если число карт в руке превышает восемь, то вы должны сбросить лишние. То же самое делает и оппонент;
— повторить вышеуказанные пункты текущей фазы для всех отрядов.

Фаза 5. Фаза пребывания на местности. На НЕ ПОВЕРНУТОЙ местности вы можете либо:

— ничего не делать
— либо организовать исследование по следующей схеме:

❶ объявить о своем решении исследовать местность;
❷ при наличии автоматической атаки в данной местности — сражаться;
❸ ввести в игру одну ресурсную карту, которая доступна на этой местности (предмет, группировку, союзника или информацию). При этом данная карта может быть вручена только не повернутому персонажу.

Если ресурсная карта успешно введена, то карта местности поворачивается, и, помимо этого, один персонаж может повернуть для использования обычный предмет (Minor Item). В Стандартных Правилах оговаривается, что если в группе есть Волшебник, то он может попытаться перетянуть на свою сторону персонажа, группировку, союзников или предмет противника, находящегося на этой же местности.

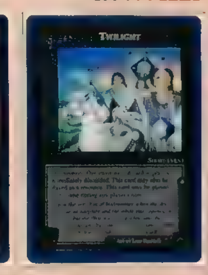
Фаза 6. Конец хода. Вы можете сбросить одну карту. Затем вы должны набрать или сбросить столько карт, чтобы число карт в руке оказалось равным восьми. То же самое делает и ваш оппонент.

НАПОСЛЕДОК

Вот такая вот необычная, красивая и на редкость занятная игра. Искренне жаль, что она не получила пока у нас широкого распространения и является полной экзотикой даже для многих поклонников коллекционных карт. Вряд ли причиной этого является цена — заранее сконструированная колода (76 карт плюс буклет с правилами) стоит порядка десяти долларов, а бустер — порядка трех, что полностью соответствует ценам на аналогичные наборы **Magic: The Gathering**. Так что, скорее всего, популярность **Middle-earth: The Wizards**— только вопрос времени. Ведь шанс самому взять перо, которое держал сам Профессор, — слишком большой соблазн для любого, кто хотя бы один раз окунулся с головой в удивительный мир Средиземья...

СИ-X-FILES





http://www.gameland.ru

#6(63), МАРТ 2000

Марсианское чтиво





Подводя итоги минувшего года, мы не без удивления отметили тот факт, что в 1999 году игровая индустрия (по крайней мере в [illegible]) [illegible] финансовым [illegible] непреме[illegible] лишь семь с небольшим. Впрочем, не стоит слишком радоваться подобному прогрессу игр, поскольку приведенные цифры не учитывают гигантского рынка проката и продажи видеокассет и DVD-дисков, которые приносят кинопрокатчикам еще до 25-30 миллиардов долларов ежегодно. Не секрет, что большую часть этих сборов получают вовсе не суперщедевры кинематографа, получающие многочисленные призы на кинофестивалях и, как правило, вгоняющие в жуткую тоску среднестатистического зрителя. Летние [illegible] - это отдельная и основная статья дохода любой из крупных киностудий. Простецкие сюжеты, суперзвезды в главных ролях, обилие спецэффектов, так называемых "action sequences" и огромные бюджеты - вот отличительные черты главных статей дохода гигантов Disney, Warner, Fox, Universal и других.

Еще одна милая традиция современного Голливуда - это бесконечное клонирование идей, фильмов и сюжетов, причем, как правило, в масштабах, значительно превышающих все рамки здравого смысла. За последние три-четыре года борьба некоторых студий разгорелась настолько серьезно, что каждое лето на экраны выходят фильмы практически одинаковые. Отличить их можно лишь по названиям и именам актеров. Два фильма про вулканы, два про метеориты (кометы), два компьютерных мультика про муравьев, два ужастика с причудливыми вариациями словосочетаний «призрак, дом на холме» в названиях - все эти шедевры регулярно обрушивались на ничего не подозревающую аудиторию на протяжении последних пяти лет. Несмотря на то, что война новообразованной студии Dreamworks и империи Disney, вроде бы, наконец-то перешла в более спокойную фазу, этим летом мы все равно увидим два одинаковых фильма. На этот раз оба про Марс...



[illegible] to [illegible]

Студия:	[illegible]
[illegible]	Brian De Palma
[illegible]	Tim Robbins, Gary Sinise
Бюджет:	Около $65 миллионов
Релиз (США):	10 марта 2000

Первый фильм, выходящий на экраны непривычно рано для летнего блокбастера, раскручен уже достаточно хорошо. Многочисленные рекламные ролики и трейлеры крутятся как в кинозалах, так и по телевидению. Полутораминутный ролик показывали даже во время Суперкубка по американскому футболу, в самое дорогое рекламное время за весь год. Режиссер Брайан де Пальма, больше всего запомнившийся массовому зрителю своим последним суперхитом Mission: Impossible, а также сценаристы блокбастера не стали выдумывать чего-то потрясающе нового и невероятного. Сюжет прост, незатейлив и, естественно, таит в себе ожидаемый сюрприз. Пока точно неизвестно, на какой именно минуте фильма мы узнаем о существовании на Марсе инопланетной цивилизации, хотя концепцию объяснить чрезвычайно легко. Команда астронавтов отправляется в первую в истории экспедицию на Красную планету и, разумеется, немедленно после посадки перестает откликаться по радио, и вообще пропадает неизвестно куда. Чтобы спасти попавших в беду людей, на Земле собирается еще одна, теперь уже спасательная команда, которой предстоит отыскать несчастных и выяснить причины провала экспедиции. Зритель в восторге следит за развитием сразу двух сюжетных линий, которые вскоре пересекаются и объединяются в одну. Люди сначала пытаются бороться с неведомым разумом, населяющим странную планету, а потом понимают, что бороться с ним бессмысленно. Отличные спецэффекты от Industrial Light & Magic, долгие и занимательные сцены погонь, драк и противоборства со стихией, отличная операторская работа и не совсем безликие герои должны непременно завлечь всех нас в кинотеатр, причем желательно сразу же на премьеру. На видео это кино смотреться не будет, а тем, кто ждет нового Apollo 13, стоит приготовиться к небольшому разочарованию. Этот фильм вовсе не про силу человеческого характера и не про всепоглощающую веру в товарищей. Если уж искать в нем какой-то подтекст, то он скорее заключается в огромных трудностях и препятствиях, подстерегающих человечество на пути к единению со Вселенной.







F — фантастика, T — триллер, M — мелодрама, K — комедия

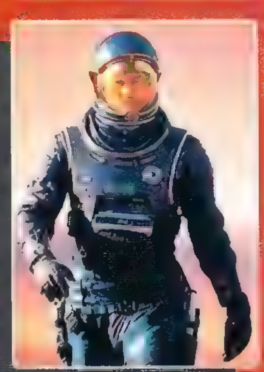


посылает экспедицию на Марс вовсе не ради научного интереса, а из-за того, что жизненные ресурсы колыбель человечества уже исчерпала, и людям надо начинать поиски нового пристанища. На помощь попавшим в беду астронавтам никто не придет, и им приходится рассчитывать исключительно на собственные силы. А вот о ждущих их на неприветливом Марсе сюрпризах авторы фильма пока ничего не говорят. На летающие тарелки намеков нет, хотя это кино уже с большей уверенностью можно отнести к настоящему ski-fi. В связи с этим стоит отметить гораздо более интересный дизайн всего от скафандров до космических кораблей и, соответственно, меньшую реалистичность происходящего. Не секрет ведь, что Mission to Mars - это фактически рекламный ролик всемогущей NASA, готовящей уже почву для настоящей экспедиции на Марс и никогда не упускающей возможности объяснить налогоплательщикам, для чего они тратят на космические программы такие невероятные денежные суммы. В споре марсианских лент нетрудно на этот раз предугадать победителя. Mission to Mars имеет на этот раз предпочтительные шансы собрать значительные денежные суммы. Red Planet же от среднего выступления или даже провала спасет лишь какой-нибудь чрезвычайно мощный сюрприз.



Red Planet

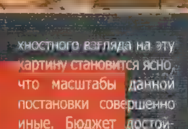
Студия: Warner Bros.
Режиссер: Anthony Hoffman
Звезды: Val Kilmer, Carrie-Anne Moss
Бюджет: Около $60 миллионов
Релиз (США): 16 июня 2000




Основным притягательным свойством «Красной Планеты» является тот, в общем-то, ни о чем почти не говорящий факт, что созданием фильма занималась практически та же команда, что сняла год назад и «Матрицу». Тот же оператор, продюсер, та же студия, занимающаяся спецэффектами, но, увы, без культовых братьев-режиссеров Wachowsky. Даже после поверхностного взгляда на эту картину становится ясно, что масштабы данной постановки совершенно иные. Бюджет достойный, звезды подобраны хоть и не первой свежести (особенно это касается теряющего популярность Вэла Килмера), но красотка Тринити должна разрешить большую часть проблем. Сюжет кардинальным образом отличается от жизнеутверждающей пафосной мелодрамы в Mission to Mars. Земля

Этим летом мы вновь увидим два одинаковых блокбастера от Disney и Warner Bros. На этот раз оба про Марс.





–мультфильм –боевик –исторический

КИЛЛЕР ТАНК

Продожение. Начало смотри в номере5 (62) за 2000 год.

Мы проходим игру на среднем уровне сложности. Не имеет смысла описывать все секреты — наиболее важные из н[illegible] на картах отмечены места, в которые нельзя заехать на танке.

Максим ЗАЯЦ

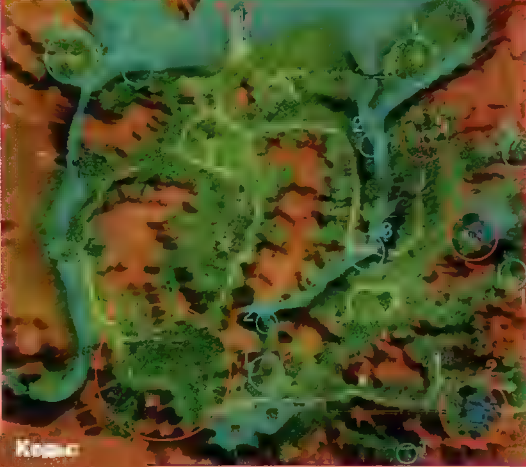
КАМПАНИЯ 2

Миссия 1: Двенадцатиглавый Дракон

Долина Храмов, Непал

Задача: В современном мире важные новости разносятся быстро. Проведенные Танкменом операции не оставили равнодушными людей, имеющих сходные с доктором Навотны планы. Члены синдиката «Двенадцатиглавый Дракон» похитили ученого. Необходимо разыскать штаб-квартиру синдиката и вызволить доктора Навотны из рук мафиози. Для того чтобы пробраться внутрь штаб-квартиры, нужно разрушить двери здания.





Коды

[illegible]

Над местом старта 1 кружит вертолет, назойливый как комар. Разобравшись с летающим мерзавцем, начинаем нашу увеселительную поездку. Местность довольно обширная — здесь много глубоких рек и непроходимых гор, а в горах этих чего только не запрятано: непальцы — народ богатый. На выбор у нас имеются два пути — через Долину Пагод 4 или мимо больших буддийских храмов 3 — к штаб-квартире корпорации «Двенадцатиглавый Дракон» 2. Пожалуй, второй вариант представляется более интересным — пагоды слишком однообразны, да к тому же еще и бьются электрическими разрядами, а сумасшедшие непальцы мелькают перед глазами как бабочки и сами норовят прыгнуть под гусеницы. Решено: отправляемся к храмам. Минуем две развилки, всякий раз сворачивая направо, и вот нас уже радостно встречает танк. Главное — не позволить этому хитрецу заманить нас на крутой склон, по которому ни за что не въедешь обратно. Кое-где из воды все-таки можно выбраться 2, но все равно купание не входит в наши планы на ближайшее будущее. Второй танк поджидает нас на узкой горной тропинке. Расправившись с ним, мы оказываемся возле разрушенного моста 3. Для того чтобы целыми и невредимыми перебраться на другую сторону, нужно воспользоваться ускорителем — тем более что кто-то добрый положил его при въезде на мост. Ласточкой перелетаем через пропасть... и нос к носу сталкиваемся с третьим танком.

Сначала стоит навестить дальний храм — возле него валяется еще один ускоритель и заряды для магнетической пушки. В небольшой долине справа валяются обломки потерпевшего катастрофу самолета 4, а рядом с ним — еще куча бонусов. Вообще, полезных предметов на карте чрезвычайно много 1 — жаль только, что унести их все с собой нет решительно никакой возможности. Возвращаемся к первому храму и объезжаем вокруг него, собирая боеприпасы — воды всего лишь «по гусеницы», так что беспокоиться не о чем. Миновав небольшое озерцо, неторопливо движемся в сторону штаб-квартиры «Двенадцатиглавого Дракона». По дороге нам должен попасться еще один танк и парочка достижений непальской конструкторской мысли — треугольных воздушных змеев, оснащенных чем-то весьма неслабо стреляющим. Вот это, я понимаю, верность традициям! Странно только, что взрываются эти летающие конструкции так, будто начинены тротилом. Добравшись до трубопровода, сворачиваем налево и несколько секунд и один воздушный змей спустя видим перед собой вздымающиеся в небо башни. Объехав это футуристическое сооружение, мы оказываемся перед главным входом.

Миссия 2: Восточный конфликт

Военный лагерь талибов, Афганистан

Задача: **Уничтожить резиденцию и самого лидера происламской террористической группировки. Если преследовать, не убивая, один из джипов в военном лагере, он выведет нас из ущелий ближе к резиденции. После уничтожения дворца и резиденции лидер террористов попытается сбежать на вертолете. Вертолетная площадка находится неподалеку от деревни. Необходимо уничтожить вертолет до взлета.**

От места старта 1 мы едем прямо и подбираем полезное оружие под названием гранатомет. Абсолютно беспомощный против авиации, он стреляет забавными прыгающими гранатами и незаменим в борьбе с наземными укреплениями талибов. Начинаем взбираться в гору, подбираем кучу брони и зарядов для плазмомета и как снег на голову сваливаемся с обрыва на небольшой военный лагерь. Пара пулеметов, пара джипов и куча талибов с ручными гранатометами — всего-то. Не люблю террористов — сам такой. Миную первый пологий склон, проезжаем немного дальше, собираем лежащие возле палатки энергетическую броню и ускоритель и начинаем подниматься в гору 1. Немедленно в игру вступает вертолет. Он зависает над головой и не жалеет патронов на ставший таким беззащитным на склоне горы танк. Разобравшись с летающей тварью, разворачиваем башню направо и готовимся открыть огонь по лучевой турели. Перед нами что-то вроде развилки. Едем прямо. На стене этого ущелья установлена пушка, подбив ее, мы оказываемся в полевом лагере 2. Методично выводим в расход пару пулеметов и пару джипов, собираем разбросанные боеприпасы и броню (обычную и энергетическую), и у нас начинает крепнуть уверенность в том, что никакой джип-проводник уже не нужен. Ну что мы сами не доберемся, что ли? Тем более что у нас будет очень хороший ориентир. Можно порыскать по окрестным ущельям в поисках клада 2 и боеприпасов 3, но лучше прямо сразу отправиться на выполнение задания.

От полевого лагеря талибов мы сворачиваем налево, отстреливаясь от танка, проезжаем мимо домов и поворачиваем направо. Теперь нам нужно двигаться вдоль трубопровода — он выведет нас ко дворцу и резиденции 3. По дороге придется пообщаться еще с одним танком, но вот, наконец, мы выныриваем из ущелья — и нас встречает радостным огнем лучевая турель. Справившись с ней, а заодно и с мотающимся неподалеку джипом, отправляемся громить произведения местной архитектуры. Дворец лидера талибов представляет собой настоящее произведение искусства, да и резиденция производит приятное впечатление. Надо будет попросить у дока такой вот загородный домик. Жаль только, ломается он быстро — несколько ракет и все... Взорвав оба здания, мы получаем сообщение о том, что вертолет с лидером талибов на борту улетит через две минуты. Есть смысл поторопиться. Ориентируемся на местности (тут опять помогает трубопровод — он должен находиться у нас за спиной) и, распугивая нерасторопливых павлинов, мчимся по направлению к «деревне». Можно даже врубить ускоритель — зачем экономить, у нас их и так уже несколько штук скопилось. Оба въезда охраняются пулеметами 4, да и на подступах к площадке расположено несколько турелей — но не стоит тратить на них время, на такой скорости гораздо проще пролететь мимо, нежели прицелиться. Объезжаем насыпь справа и, наконец, видим довольно красивое сооружение, от которого по направлению к вертолетной площадке 5 тянется каменная дорожка. Едем по ней. Лучевую турель все-таки придется взорвать, иначе она снесет нам всю броню, прежде чем мы успеем добраться до площадки. Буквально на последних секундах мы взрываем таки вертолет и получаем сообщение о том, что миссия выполнена.







Миссия 3: Северные огни

Сибирь, Россия

Задача: Заговор русских военных угрожает планам ученого. Критически важно не допустить запуска ядерных ракет, направленных в сторону Америки. Нужно остановить бронепоезд, везущий ядерные боеголовки на ракетную станцию. После разрушения бронепоезда следует разыскать военный аэродром, чтобы на грузовом самолете покинуть Россию.

От места старта 1 мы резко врубаем задний ход и разворачиваем башню — в туннеле за нашей спиной кто-то разбросал целую кучу брони и боеприпасов. Тем временем появляется бронепоезд — он начинает свой путь неподалеку от нас 2 и искренне надеется целым и невредимым добраться до ракетной базы 3. Заезжаем на рельсы и мчимся за ним следом. По дороге нам попадается такое полезное оружие, как самонаводящаяся ракетница — подхватываем ее и постепенно догоняем бронепоезд, который неуверенно огрызается ракетами. Эт-то что еще такое? Мимо проезжает небольшая белая машинка, и весь экран внезапно закрывают помехи — как на сломанном телевизоре. Мобильный генератор? Весьма похоже. Некогда его рассматривать — пускаем следом пару ракет и начинаем с близкой дистанции расстреливать тепловоз. Через какое-то время он с





гулким грохотом взрывается, и доктор Навотны сообщает нам о том, что интервенция остановлена. Да здравствует мир, док!

Теперь нужно отыскать военный аэродром. Внезапно откуда-то слева в нас летят ракеты — десятки ракет, выпущенных одна за другой с фантастической скоростью. Это кто там такой шустрый? Ой, «Катюша». Такие грузовички нужно отстреливать в первую очередь — дел они могут натворить... это еще немцы во время Второй Мировой замечали. Возле небольшой станции рельсы резко заворачивают направо. Проезжаем по мосту, взрываем дзот и сворачиваем направо к виднеющейся вдали деревеньке. Два танка, выкрашенных маскировочной краской — один со сдвоенной пушкой, второй стреляет чем-то вроде энергетических сгустков. Разобравшись с ними, въезжаем на деревенскую улицу. Заснеженные крыши деревянных домов, покосившиеся изгороди, небольшая церковь, колодец-журавль, лай собак... За деревней начинается замерзшее озеро. Смело съезжаем на лед — зимы здесь суровые, авось выдержит — и мимо равнодушных ко всему происходящему рыбаков, застывших перед своими лунками, поднимаемся направо к небольшой базе. Здесь под защитой ракетной башни и парочки пулеметов лежит куча брони и боеприпасов 1. Собираем все это добро, ломаем контейнеры и снова собираем. Ничего не забыли? Тогда можно ехать к военному аэродрому. Перед ним нас ждет еще один дзот и всего один пулемет — надежная охрана, ничего не скажешь. Ах да, по дороге попадается мобильный генератор помех — теперь можно рассмотреть его во всех деталях, если удастся что-нибудь увидеть, конечно — и аэросани с пулеметом. Ракетную базу навещать не будем — ну что мы там забыли в самом деле? Разве что памятник 2 — это сооружение должно быть хорошо знакомо тем, кто играл в самую первую демо-версию «Киллер Танка» в далеком 1998 году. Но нет, далеко добираться, да и минные поля по дороге могут попасться. Проезжаем прямо сквозь забор. Второй самолет — наш 4. Подводим танк поближе к грузовому люку, и миссия заканчивается нашей победой.



Миссия 4: Сокровища майя

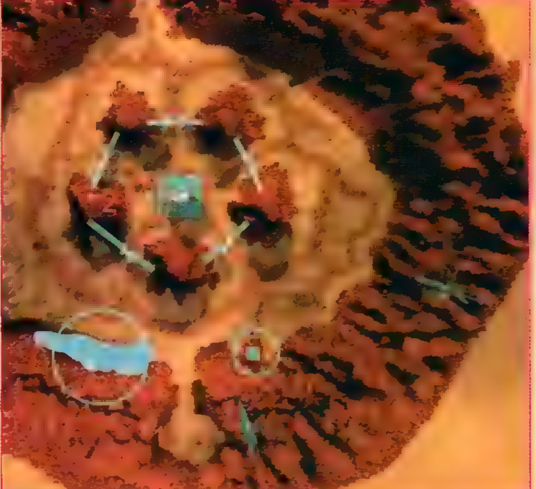
Джунгли, Колумбия

Задача: Нужно отомстить кредитору Навотны Дону Че. В этих джунглях находится база по производству кокаина — основной статьи дохода Че. Обоз с крупной партией в данный момент направляется к секретному аэродрому. Необходимо уничтожить кокаиновый обоз, найти аэродром и воспользоваться самолетом для перевозки кокаина.

Кокаиновый обоз — несколько грузовиков с товаром и два джипа — загружается неподалеку от «лаборатории», небольшого сарайчика с кучей пробирок внутри 4. Вокруг него выстроено нечто вроде базы, основные подходы к которой 2, 5 охраняются. Впрочем, до солидного укрепленного сооружения ей далеко — существует способ беспрепятственно проникнуть на внутреннюю территорию 3. Обоз должен проследовать до аэродрома 6, погрузиться на самолет и взлететь. Нам нужно перехватить его по дороге.

От места старта 1 мы мчимся по дороге, на первой же развилке сворачиваем направо и вскоре видим перед собой пирамиду 3. Есть два варианта выполнения поставленной задачи. В первом случае мы прорываемся на базу, догоняем обоз, расстреливаем его, а затем проделываем весь долгий путь от лаборатории до аэродрома, сражаясь с местными бандитами. Второй вариант: собрав лежащие неподалеку power-up`ы 2, мы мчимся к одному из задних въездов на аэродром 1. На пути нам попадаются лишь три пулеметных башни. Потратив на них несколько ракет, несемся по взлетно-посадочной полосе и вскоре видим перед собой самолет. Взрываем шляющийся по аэродрому джип. Теперь остается лишь ждать — подъезжаем к главному выходу и лениво развлекаемся стрельбой по ракетному катеру. Вскоре должен показаться обоз. Перегораживаем ему путь, выводим в расход джипы охранения, а затем неторопливо поднимаем на воздух грузовики с бесценной кокаиновой пылью. Можно доехать еще и до укрытой в густых джунглях гробницы 4, но, кажется, нам уже пора отправляться. Вновь заезжаем на территорию аэродрома и подводим танк к грузовому люку самолета. Миссия выполнена.





Миссия 5: Последний бой

Босс

Задача: Последняя схватка со сбежавшим Доном Че

Пора, наконец, поставить точку в наших затянувшихся разборках с Доном Че. Трусливому мафиози удалось сбежать, сейчас он укрылся на хорошо укрепленной базе 2 и надеется на ее защиту. Глупец, разве он не знает, что никакие пушки не могут остановить Танкмена?! От места старта 1 продвигаемся вперед и въезжаем в огромный котлован, в центре которого в окружение гор, бетонных стен и ракетных башен прячется наш враг. Собираем еще немного боеприпасов и восстанавливаем броню, если это необходимо. Предстоящий бой не относится к разряду сложных: объезжаем базу слева, по дороге сносим две ракетных башни и прямо через ворота стреляем самонаводящейся ракетой в механического уродца Дона Че. Ну разве это танк?! Впрочем, нет — верхняя часть машины покинула платформу с гусеницами и довольно шустро устремилась по направлению к нам, непрерывно стреляя энергетическими разрядами. Все-таки не танк — самолет. Главное тут — не останавливаться, разряды летят довольно медленно и с трудом попадают по движущейся мишени. Не заезжая на территорию базы, катаемся вперед и назад, всаживая в Дона Че весь имеющийся боезапас. И очень скоро маленький истребитель взрывается. На этот раз ему не повезло... Но он не последний. Ждите вторую часть игры.

Продолжение следует...

СИ TACTIx

FINAL FANTASY VIII

Продожение. Начало смотри в номере 5 (62) за 2000 год.

Максим ЗАЯЦ

Предметы

В этой таблице представлены наиболее часто используемые предметы мира Final Fantasy VIII.



[illegible]	[illegible]
Antidote / soft / eye drops / echo screen / holy water	[illegible]
Remedy	[illegible]
Shell / protect / death / flare / meteor / holy / ultima / aura stone	[illegible]
Phoenix pinion	Возрождает группу и кастует fire на [illegible]
[illegible]	Восстанавливает хит-поинты группы
[illegible]	Guardian Force получает способ[illegible]
[illegible]	Патроны для limit break Ирвина
[illegible]	Повышают соответствующие параметры персонажа

Остальные предметы используются в качестве деталей для апгрейда оружия, для обучения **Quistis** голубой магии и для связи персонажа с **Guardian Force**.

Магическая система в **Final Fantasy VIII** претерпела значительные изменения. Не существует более никакой материи и **Magic Shop`ов** — магия заключена в каждом живом существе и предмете. Соответственно, для того чтобы скастовать даже самое простенькое заклинание, необходимо предварительно выкачать его из противника или, на худой конец, из специальных **Draw Point`ов**, время от времени попадающихся в различных укромных уголках карты. Помимо этого магия способна усиливать владеющего ею персонажа, изменяя те или иные его параметры. Настройки можно производить вручную, экспериментируя с различными заклинаниями, или же воспользоваться автоматическим распределением. Советую внимательно изучать **Tutorial** во время игры — там обо всем рассказано о-очень подробно.

В этой таблице приведены заклинания, используемые в **Final Fantasy VIII**, и их краткая характеристика.





ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, после дружеской разминки с нашим приятелем Сайфером (**Selfer**) мы приходим в себя на больничной койке в госпитале доктора Кадоваки (**Dr. Kadowaki**) и сообщаем ему свое имя. Вскоре после этого в палату заходит наша наставница Квистис (**Quistis**), и с ней под ручку мы направляемся в аудиторию. Сегодняшний день особенный — нам предстоит сдавать квалификационный экзамен в **SeeD**. Однако перед этим придется посетить Fire Cavern — этот тест мы собирались пройти еще сегодня утром, однако проклятый Сайфер... Одним словом, Квистис ждет нас у главного входа академии (**Front Gate**). Не будем торопиться. Для начала нужно присесть за парту, передохнуть немного и, изучив на экране компьютера (**Study Panel**) меню <**Tutorial**>, получить первых двух **Guardian Forse: Quezacotl** и **Shiva**.

Quezacotl



Местоположение: Balamb Garden, компьютер Squall`a
Атака: Thunder storm
Стихия: Thunder
Способности: Card command, card mod menu, mid mag-RF menu

Бог грома и молнии поражает своих противников электрическим разрядом, наиболее эффективным против существ стихии воды. Но истинным призванием Куезакотла являются карты. Без его способностей у вас возникнут проблемы с приобретением редких (rare) карт и предметов. На ранних стадиях игры особо полезной оказывается **mid mag-RF**.

Shiva



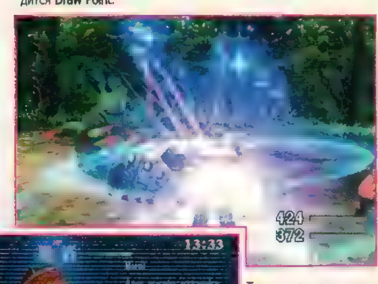
Местоположение: Balamb Garden, компьютер Squall`a
Атака: Diamond dust
Стихия: Ice
Способности: Doom command, Elem-Atk-J junction, Elem-Def-J junction

Богиня разрушений Шива, повелевающая холодом, является грозным противником для существ стихии огня, однако ВСЕ без исключения боятся ее смертоносной способности **doom**. Своими способностями **Elem-Atk-J** и **Elem-Def-J** она помогает персонажам сражаться с существами различных стихий.

Вся остальные опции в компьютере практического значения не имеют — приведенная там информация может оказаться интересной, но ничего нужного и полезного за ее изучение нам уже не дадут. Покидаем аудиторию и на выходе сталкиваемся с Сельфи (**Selphie**). Вернее, это она с нами сталкивается. Сельфи новенькая в **Balamb Garden**, и она просит Сквolla (**Squall**) показать ей академию. «**Sure!**», то-есть, «**Конечно!**» — отвечаем мы. Ну разве кто-нибудь может отказать такой забавной девчонке? По дороге к лифту мы должны перекинуться парой фраз со скучающим парнем, и в результате он отдаст нам колоду из семи игральных карт. Поздний мы сможем с кем-нибудь поиграть (для этого нужно обратиться к персонажу кнопкой). На первом этаже Сквolл начинает рассказывать Сельфи о различных частях академии (на самом деле это он для нас старается, так что лучше слушать внимательно). С



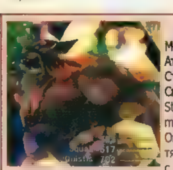
помощью схемы первого этажа мы можем значительно сэкономить время, мгновенно перемещаясь в нужную часть здания... вот только обратно возвращаться приходится все-таки на своих двоих. Подходим к переливающемуся **Save Point**, сохраняем игру и отправляемся в кафетерий (**Cafeteria**) — это приблизительно северо-западное крыло **Balamb Garden**. Сайфер, Фуджин (**Fujin**) и Ко (**Co**) — вся компания в сборе. Попытавшись заговорить с Сайфером и Ко, мы становимся свидетелями довольно забавной сценки. Следующий пункт нашей программы — библиотека (**Library**). Она находится в юго-восточном крыле здания. С ближайшей к нам полки второго книжного шкафа мы достаем первый номер журнала «**Occult Fan**», а чуть подальше от него находится **Draw Point**.



Теперь можно заняться делом. Присоединяемся к Квистис у главного входа академии и вместе с ней отправляемся сдавать тест в Fire Cavern. Вход в огненную пещеру расположен за небольшим лесом к востоку от **Balamb Garden**. По дороге наставница в насильственном порядке заставит нас изучить несколько основных разделов **Tutorial**. Полученные знания можно будет немедленно применить на практике — присоединить к Скволлу и Квистис имеющихся **Guardian Force** (если вы еще не сделали этого раньше), выбрать способности и усилиться магией. В лесу скорее всего придется с кем-нибудь подраться — но это можно считать чем-то вроде разминки. Однако слишком увлекаться сражениями тоже не стоит — нам нужно чтобы уровень Скволла пока не превышал 9. При входе в **Fire Cavern** мы устанавливаем себе лимит 20 минут на выполнение этого задания и отправляемся в пещеру. По пути будет несколько стычек с местными обитателями. Нужно не забывать выкачивать из них новые заклинания (особенно **blizzard** из летающей твари по имени **Buel**). Наконец, заправившись у **Draw Point** в одном из ответвлений справа от основного пути, мы оказываемся перед логовом Ифрита (**Ifrit**). Сражаться с этим типом — одно удовольствие. Как и любое другое существо стихии огня, Ифрит боится ледяной Шивы и заклинаний подобных **blizzard** — а значит именно ими его и следует бить. В конце концов побежденный Ифрит присоединяется к нам в качестве **Guardian Force**, и наша коллекция пополняется еще одной картой.



Ifrit



Местоположение: Fire cavern
Атака: Hell fire
Стихия: Fire
Способности: Str-J junction, Str+20/40% ability, mad rush command, ammo-RF menu

Огненный Ифрит своими способностями усиливает ваших персонажей, а с помощью **mad rush command** превращает обычный отряд в толпу быстрых, хорошо защищенных берсерков-убийц. Ну а для стрелка **Irvine** у него в запасе имеется боекоплект **ammo-RF**.

Обратный путь не приносит нам каких-либо сюрпризов. Вернувшись в академию, мы заходим в общежитие (**Dormitory**), переодеваем форму (наша комната находится справа) и отправляемся сдавать вступительный экзамен в **SeeD**. Вместе с нами на задание отправляются еще 11 человек — четыре боевых тройки — и в нашем отряде... О, нет! Чрезмерно эмоционального и шумного Зелла (**Zell**) еще как-то можно вынести, но командиром нашего звена назначили Сайфера! В понуром настроении Скволл отправляется вместе со всеми на стоянку (**Parking**) и садится в машину.
Управляется это чудо техники следую-





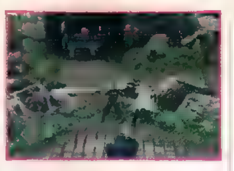
щим образом: — движение вперед, — задний ход, по идее позволяет высадить пассажиров в чистом поле на съедение врагам, а служит для изменения положения камеры. В машине мы находимся в относительной безопасности, а потому, основательно поругавшись с товарищами по оружию, мы благополучно въезжаем в славный город **Balamb**. С корабля на бал — не успели мы как следует осмотреться, а нас уже загоняют в катер и обаятельная инструкторша Ксу (**Xu**) рассказывает о том, что несколько часов назад войска государства **Galbadia** напали на город **Dollet**. Местные жители героически отступили в горы, предоставив решение всех проблем выпускникам военной академии. Вот это я понимаю экзамен! Еще бы оказаться в каком-нибудь другом отряде... Но увы, вскоре Сайфер посылает нас на верхнюю палубу разведать обстановку, и с ним приходится соглашаться — унизительно, но с командиром не спорят.

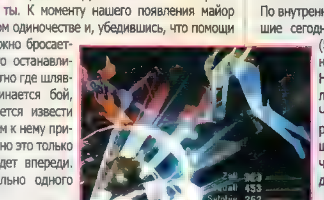


Сразу после высадки мы получаем возможность сохранить игру и разобраться с экипировкой нашего отряда, после чего углубляемся в захваченный город. Периодически нас будут атаковать солдаты противника, но серьезной опасности они не представляют — жалкая сотня хит-поинтов за два хода сносится обычной атакой любого нашего персонажа. Наконец, мы добираемся до центральной площади (**Central Square**) и очищаем ее от врагов. Ах да, чуть не забыл: по дороге не стоит беседовать с членами других отрядов — впоследствии это может негативно отразиться на нашей карьере. Сайфер приказывает обойти площадь — подчиняемся и в северо-восточном углу находим еще одного вражеского солдата. На этом враги, похоже, заканчиваются, и вся тройка довольно долго мается от скуки и бездействия, вслушиваясь в отдаленные звуки боя. Внезапно собака начинает волноваться и даже подвывает, словно предупреждая нас о чем-то. Спрятавшись за углом, притихшие мальчишки наблюдают за тем, как галбадианские солдаты крадутся в сторону моста. Это переполняет чашу терпения Сайфера — нарушив приказ, он покидает зону ответственности и, очертя голову, бросается в бой. Что нам остается? Бежим следом. После ряда мелких стычек на мосту мы начинаем карабкаться вверх по лестнице, где натыкаемся на раненых солдат. Атаковавший их монстр не заставит себя долго ждать. Впрочем, не так уж он и силен — за несколько ходов Шива без особого труда справляется с ним.



Вслед за Сайфером мы со всех ног несемся по тропинке вверх к **Communication Tower**... но тот явно не собирается нас дожидаться. Спрыгнув вниз со скалы, он забегает в башню, а ему на смену к нашему отряду присоединяется Сельфи — та самая студентка, для которой мы устраивали обзорную экскурсию по академии **Balamb Garden**. Ну что, прыгаем вниз? Уверены? Йо-хоу! А это вполне забавно. Заходим в башню, вытягиваем магию **Blind** из расположенного слева **Draw Point** и сохраняем игру в **Save Point** справа. Поднимаемся вверх на лифте. Ба, знакомые все лица! **Biggs** копается в железках, пытаясь привести в порядок оборудование башни, **Wedge** бродит вокруг и отвлекает его от работы. К моменту нашего появления майор **Biggs** остается в гордом одиночестве и, убедившись, что помощи ждать неоткуда, отважно бросается в бегство... но его останавливает до этого неизвестно где шлявшийся Сайфер. Начинается бой, **Biggs** искренне пытается извести всех троих сразу, затем к нему присоединяется **Wedge**... но это только присказка, сказка будет впереди. Обижаем исключительно одного







майора, не обращая на адьютанта никакого внимания. Через какое-то — очень короткое — время лихих вояк уносит с поля боя, и им на смену перед нами предстает **Elvoret**. Пакостное создание, ничего не скажешь. Его атака **storm breath** качественно вышибает здоровье из всего нашего отряда, а пользоваться ею он явно не стесняется. Что ж, за дело берутся наши **GF**, а еще обязательно нужно выкачать у **Elvoret** немного магии **double** (и сразу воспользоваться ею) и новую **Guardian Force** — **Siren**.

Siren

Местоположение: Вытягиваем ее у Elvoret, босса миссии Dollet assault
Атака: Silent voice
Стихия: Nonelemental с эффектом silence
Способности: Treatment command, ST-Atk-J junction, move-find party

Задача Сирены — в исторически короткие сроки околдовать своим голосом всех противников. **Treatment** прекращает эффект долговременных заклинаний (использовать эту способность можно практически без ограничений, даже на персонажей с **silence status**). **Move-find** открывает невидимые **Save** и **Draw points** — зачастую это единственный способ получить то или иное мощное заклинание.

После победы мы получаем также мартовский номер «**Weapons Monthly**». **Elvoret** исчез, на полу лежит неподвижная тушка Biggs`а, а Сельфи наконец-то передает Сайферу новый приказ — отступать к побережью (**shore**). На все про все у нас осталось 30 минут. Бодро и весело спускаемся вниз на лифте, сохраняем игру и выходим из башни... а в это время где-то там наверху недобитая тушка оживает и тянется к какому-то устройству...



М-да, это будет уже немного посложнее. Робот **X-ATM092**, несмотря на свой устрашающий вид, не слишком силен, но убить его и в самом деле неимоверно сложно. Гораздо проще вырубить ненадолго железную махину с помощью заклинания Thunder и GF Quezacotl и убежать, зажав одновременно клавиши и . Бежать нужно быстро, благо никаких врагов кроме робота у нас больше не предвидится. В идеале первое сражение должно стать и последним, в худшем случае робот успеет напасть еще пару раз. На центральной площади нужно оттолкнуть собаку из-под ног (клешней, манипуляторов) **X-ATM092**. От громоздкой машины можно спрятаться в кафе, но впоследствии это негативно отразится на нашем ранге. Наконец, мы оказываемся на берегу, и Квистис гостеприимно встречает робота огнем из крупнокалиберного пулемета. Вот вам и тихая учительница... Грузимся на корабль и отплываем обратно в **Balamb City**.



Задание выполнено.
Сайфер в своем репертуаре — угнал машину у нас из-под носа и преспокойно отправился на ней в академию. У нас появилось немного свободного времени для того, чтобы побродить по городу. В номере отеля можно сохранить игру и найти первый номер «**Timber Maniacs**», на улице перед домом Зелла находится **Draw Point**, а по дороге обратно в **Balamb Garden** — добираться придется на своих двоих, что уж тут поделаешь — нужно старательно прочесать ближайший лесочек. Победив его обитателей, мы получаем **Spider Web**, благодаря которому Квистис получает новый навык.



В **Balamb Garden** мы заправляемся магией **Cure** в **Draw Point** неподалеку от главной лестницы, а затем в холле нас торжественно встречают директор Сид, Квистис и Ксу. Все в порядке, задание выполнено. Неподалеку от входа в библиотеку стоит подрастерявший свой гонор Сайфер. Пообщавшись с ним, мы наблюдаем сцену под названием «разнос в **Balamb Garden**». В общем, не бывать Сайферу членом **Seed** — по крайней мере в этот раз. По внутренней трансляции объявляют, что все студенты, сдававшие сегодня экзамен, должный собраться на втором этаже (**Second floor hallway**). Нервы, нервы, нервы... Все волнуются. Перекидываемся парой слов с Зеллом и ждем. Наконец, появляется работник **Balamb Garden** и объявляет имена новых членов **SeeD**. Ур-ра! Мы в их числе! Через несколько мгновений мы предстаем перед директором Сидом на торжественной церемонии посвящения. И почему его постоянно торопят?! Мы получаем **Battle Report**, а с ним и свой новый ранг. Он будет зависеть от выполнения следующих условий:

Conduct: одержав победу над роботом **X-ATM092**, нужно добраться до берега за 5 минут, не заходя при этом в кафе;

Judgement: выполнение миссии в **Fire Cavern** должно занять не более 20 минут, уровень Скволла при этом не должен превышать 9;

Attack: провести не менее 60 сражений;

Spirit: никогда не убегать от противника (исключение составляет первый бой с **X-ATM092**);

Attitude: во время выполнения миссии **Dollet assault** не разговаривать с членами других отрядов, добраться до **Communication** Tower за 18 минут, во время отступления на центральной площади спасти собаку от **X-ATM092**.

От ранга напрямую зависит наша зарплата, и в дальнейшем его можно будет повышать, отвечая на вопросы тестов в меню Tutorial. Количество доступных тестов зависит от уровня персонажа. Ниже приведены ответы на первые тридцать (**Y — Yes; N — No**):

Уровень	Ответы	Уровень	Ответы
Level 1	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N	Level 16	Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
Level 2	Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N	Level 17	Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
Level 3	N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N	Level 18	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
Level 4	N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N	Level 19	Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
Level 5	N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y	Level 20	Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
Level 6	Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y	Level 21	Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
Level 7	Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N	Level 22	N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
Level 8	N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N	Level 23	Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
Level 9	N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y	Level 24	Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
Level 10	Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N	Level 25	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
Level 11	Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y	Level 26	Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
Level 12	N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N	Level 27	N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
Level 13	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N	Level 28	Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
Level 14	Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N	Level 29	N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
Level 15	Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y	Level 30	N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N



Все студенты, даже Сайфер со своей компанией, встречают новоиспеченных **Seed** аплодисментами. Возвращаемся в общежитие. Там уже красуется Сельфи в новенькой форме. Ха! Заходим в свою комнату и переодеваемся. Теперь можно отправляться на бал. Скволл в своем репертуаре: с видом мрачной обреченности стоит в углу и потягивает шампанское, не обращая на окружающее его веселье ни малейшего внимания. Сначала мимо пробегает донельзя счастливый Зелл, затем Сельфи спрашивает, не желает ли он принять участие в подготовке фестиваля (можно согласиться, почему бы и нет?)... а потом появляется Ринова (Rinoa) и утягивает нашего героя танцевать. Отказать этой девушке решительно невозможно... В конце вечера к стоящему на балконе Скволлу подходит Квистис и просит встретиться с ней перед входом в тренировочный центр (**Training Center**). Это приказ? Похоже, да. Возвращаемся в общежитие, снимаем парадную форму и в обычной одежде встречаемся со своей теперь уже бывшей инструкторшей.





Нас ждет еще один **tutorial** (**status junction**), после чего мы углубляемся в джунгли тренировочного центра. Дорога раздваивается — можно выбрать любой путь. При столкновении с местными обитателями нужно не полениться выкачать у них два новых вида заклинаний — **silence** и **sleep**, после чего нас ждет встреча с **T-Rexaur`ом**. Уже из названия следует, что выглядит эта тварь как обыкновенный тиранозавр-переросток и отличается повышенной зловредностью характера и гигантским числом хитпоинтов. В бою с ним эффективнее всего действует **Shiva**, однако... стоит ли связываться? У нас и других дел по горло, поэтому иногда благоразумнее просто отступить. Если свернуть направо, по дороге попадется **Draw Point**. Заправившись магией, мы переходим на следующий экран. Слева от **Save Point** находится дверь, ведущая в **secret area**. Заходим туда... и дальше следует романтическая сцена объяснения Квистис и Скволла. Вернее, ее начало — Квистис рассказывает о том, что она не справилась с работой инструктора, а Скволл по своему обыкновению отворачивается от несчастной девушки, обрывает ее, а затем и вовсе уходит. Бесчувственный тип. Ну а на обратном пути у нашего героя появляется неплохой шанс спасти беззащитную девушку из лап чудища **Granaldo**. Чудище не одно, с ним на поле боя выкатываются еще и три маленьких монстренка **Raldo**, которыми оно в нас кидается. Забив их, мы разбираемся с **Granaldo**, и -вуа-ля! — девушка спасена. Это было совсем не сложно, а как приятно почувствовать себя в итоге героем, защитником слабых и угнетенных... Э-эх, даже возвращаться не хочется.



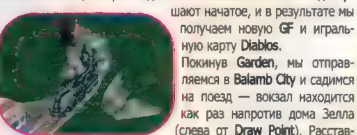


В коридоре общежития нас встречает Зелл, который сообщает, что каждому новому члену **Seed** полагается отдельная комната. Да-да, как здорово, Зелл — хотя какая разница где спать? Валимся на кровать, а поутру нас будит Сельфи, сообщая о новом задании. Забираем со стола апрельский номер «**Weapons Monthly**», сохраняем игру и отправляемся к главному входу. Там нас уже дожидаются директор Сид и Сельфи. Зелл появляется секундой позже на шикарной летающей доске, которую у него тут же конфискуют. Слушаем первое задание. 18 лет назад Галбадия вторглась на территорию небольшого лесного государства **Timber** и без особых проблем оккупировала его. Местные жители организовали множество отрядов сопротивления, одному из которых нам и предстоит помогать. На станции **Timber station** к нам подойдет человек и скажет: «**The forests of Timber sure have chahged**», — на что мы должны ответить: «**But the owls are still around**». Скволл назначается лидером группы при выполнении этого задания. После инструктажа подходим к директору Сиду и пытаемся заговорить с ним — он тут же вспоминает, что забыл отдать нам магическую лампу. Благодарим, сохраняем игру (!), осторожно трем рукавом этот подарок и готовимся к сражению с **Diablos**.



Он крут, этот Посланник Тьмы. Его заклятье **Gravija** поначалу сносит по несколько сотен хит-поинтов у каждого члена отряда, **Demi** отнимает четверть жизни у одного персонажа, наконец, обычные атаки **Diablos** — тоже не подарок. Однако способ борьбы с ним довольно прост: Посланника Тьмы следует ослепить магией **Blind**. Практически обезопасив себя таким образом от «ближнего боя», мы кастуем на одного из персонажей заклинание **Double** — он будет вытягивать у врага **Cure** и лечить сразу двух человек за ход, после чего спокойно занимаемся добыванием «фирменной» магии **Diablos** — **Demi**. Получить ее удается далеко не всегда, но торопиться нам некуда — заклинания Посланника Тьмы наносят серьезный урон сильным противникам и лишь едва царапают слабых, а значит и убить нас без обычных атак он практически не способен. Заполучив **Demi**, немедленно кастуем его на **Diablo** и получаем в подарок порядка двух тысяч хит-поинтов благодаря эффекту **Curaga**. Demi придется воспользоваться раз пять-шесть, после чего его эффективность упадет до нескольких сотен хит-поинтов урона — это означает, что **Diablos** ослабел, и пора вводить в бой **Guardian Force**. Они довершают начатое, и в результате мы получаем новую **GF** и игральную карту **Diablos**.

> ## Diablos
>
> 
>
> Местоположение: Нужно потереть магическую лампу, полученную от Cid.
> Атака: Gravity-based attack
> Стихия: Dark messenger
> Способности: Darkside command, mug ability, enc-half и enc-none party
>
> Если Diablos атакует слабо, значит вам попался слабый противник. Сила этого Guardian Force растет пропорционально силе его врагов. Darkside требует принести в жертву десятую часть максимального количества хит-поинтов персонажа для проведения мощного удара. Mug необходим для поиска предметов, апгрейдящих оружие и обучающих Quistis голубой магии. Enc-half и enc-none избавляют вас от головной боли по поводу бесконечных стычек с врагом.



Покинув **Garden**, мы отправляемся в **Balamb City** и садимся на поезд — вокзал находится как раз напротив дома Зелла (слева от **Draw Point**). Расставшись с **3000 Gil**, мы заходим в вагон и вставляем билет в считывающее устройство на стене. Сельфи устремляется к окну — смотреть на пролетающие мимо дома и деревья. Идем за ней следом и заходим в купе. Зелл с восторгом прыгает на диване, затем находит первый номер журнала «**Pet Pals**» и спрашивает, известно ли нам что-нибудь о **Timber**. Отвечаем «**Not too much**» для того чтобы прослушать краткую лекцию, после чего в купе заходит Сельфи и сообщает о том, что неважно себя чувствует. Несколько мгновений спустя весь отряд **SeeD** охватывает непреодолимый сон...



В этом странном сне наши герои превращаются в солдат галбадианской армии: Скволл становится командиром отряда Лагуной Луаром (**Laguna Loir**), а Зелл и Сельфи — бойцами Вардом (**Ward**) и Киросом (**Kiros**). Вся эта троица должна добраться до армейского джипа и отправиться на нем в столицу. Пробираемся через горящие поля, по дороге сражаясь с обитающими здесь тварями и заправляясь магией **Cure** и **Water** из двух **Draw Point`ов**, садимся в машину и едем в город Делинг (**Deling**). Припарковав машину, мы бежим направо, заходим в **Galbadia Hotel** и сохраняем игру. Справа от нас находится лестница — спускаемся по ней в ресторан отеля и обращаемся к метрдотелю, который проводит нас к нашему столику. Сегодняшний вечер — ответственный, Лагуна должен набраться смелости и заговорить с пианисткой Джулией (**Julia**), от которой он просто без ума. Увы — в присутствии очаровательной девушки бравый вояка не может выдавить из себя и двух слов и нервничает как обыкновенный мальчишка. Вот и теперь он почти уже подошел к сцене, и тут от волнения у него свело ногу и пришлось возвращаться за столик к друзьям. Наконец, Кирос и Вард уходят, а их место занимает... Джулия! Девушка решила сама подойти к нерешительному поклоннику и предложила Лагуне подняться к ней в номер. Минута на душевные переживания — и вперед. Поднимаемся по лестнице в холл отеля. Освоившись у клерка за стойкой: «**Which is Julia`s room?**», мы оказываемся в номере пианистки и наблюдаем за ее попытками расшевелить не в меру нерешительного кавалера, который — а еще журналист называется — не только не знает, о чем нужно говорить с девушкой, но даже умудряется заснуть у нее на глазах всего лишь от бокала вина. Наконец, дело вроде бы налаживается, но тут друзья Лагуны прерывают романтическую сцену своим бесцеремонным стуком в дверь...





...и наши герои просыпаются в поезде. Выяснилось, что всем троим снился один и тот же сон, а Сельфи даже успел понравиться «сэр Лагуна». Решив по прибытии рассказать об этом странном происшествии директору Сиду, ребята выгружаются из поезда в городке **Timber**. На вокзале нас встречает представитель местного отряда сопротивления Уоттс (**Watts**). Пароль не забыли — «**But the owls are still around**»? Впрочем, запросто можно ляпнуть что-нибудь еще — ничего страшного не произойдет, и мы станем свидетелями забавной сценки из жизни партизан. Ушибленного тепловозом Уоттса поднимут, с нами поздороваются, пригласят на борт — и вот мы уже знакомимся с **Forest Owls**. Парень, у которого постоянно прихватывает живот — это Зон (**Zone**). Поговорив с ним, мы можем сохранить игру (первая дверь слева по коридору), вернуться в тамбур и выиграть у Уоттса редкую карту Angelo.



Мы еще не говорили о правилах карточной игры? Они меняются от места к месту, но суть в большинстве случаев остается следующей: имеется игровое поле размером 3Х3 клетки, оба игрока выбирают (или получают в случайном порядке) по пять карт из своих колод и по очереди выкладывают их. На карте имеются четыре цифры, каждая из которых отвечает за одну из ее сторон. Уложив, к примеру, свою карту с цифрой «**9**» сверху под карту противника с цифрой 6 снизу — мы переворачиваем и «выигрываем» ее, получая перевес в два очка. Большинство карт имеет 2-3 сравнительно сильных стороны и одну слабую — это и определяет игровую стратегию: занимать углы, открывая противнику наиболее защищенные стороны, и по возможности почаще нападать. Игра начинается при счете **5:5** и считается завершенной, после того как разыграны девять карт и занято все игровое поле. Перевес даже в одну карту (счет **6:4**) может оказаться решающим при определении результатов игры. В качестве награды победитель выбирает одну из карт проигравшего — в нашем случае победителем должны стать мы, а среди карт проигравшего стоит поискать симпатичного песика **Angelo**. Возможно, для этого придется сыграть несколько раз, но ничего страшного — у нас как раз появилось несколько минут свободного времени, а у Уоттса есть в запасе немало неплохих карт, которые можно выиграть — нужно лишь раз за разом обращаться к нему кнопкой .

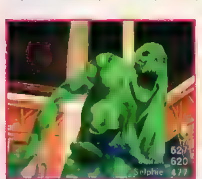
Наигравшись, мы проходим по коридору до конца и заглядываем в купе слева. Ринова?! Да, это она — наша прекрасная незнакомка с выпускного бала и по совместительству лидер отряда сопротивления **Forest Owls**. Переговорив с ней и познакомившись с пе-

сиком Энджело, мы отправляемся на брифинг. Суть предстоящей операции заключается в следующем: повстанцы получили информацию о том, что в Timber прибывает на поезде сам президент Галбадии Делинг (Deling), и приняли решение похитить его. План похищения будут демонстрировать на специально сконструированном макете: нам предстоит довольно изящно «изъять» из состава вагон президента, заменив его своим собственным. При демонстрации все это может показаться жутко сложным, но на деле игра сама проделает за нас большую часть грязной работы, и все что от потребуется — это не попасть в руки солдатам и быстро и правильно ввести коды, расцепляющие вагоны. После брифинга мы должны еще раз забежать в купе Риноа, для того чтобы забрать оттуда второй номер «Pet Pals» — журнала, совершенствующего лимиты Риноа, которые за нее выполняет верный пес Энджело.

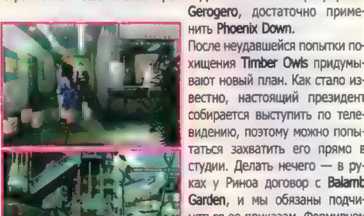




Оказавшись на крыше вагона, мы с помощью кнопки перепрыгиваем на другой состав, после чего нам предстоит добежать до первого места соединения вагонов. Из окон внизу выглядывают солдаты — у синего в руках детектор звука, у красного — тепловой детектор. Радиус действия у них небольшой — в пределах ближайшего окна. Соответственно, мы послушно замираем при появлении синего солдата и пробегаем мимо красного в то время, когда тот движется по вагону. Добравшись до места сцепки, мы должны ввести коды, которые нам будет говорить Риноа. Игра каждый раз формирует случайный набор из четырех цифр. В случае с первой сцепкой нам предстоит ввести три кода, в случае со второй — пять, оперируя следующими клавишами: — 1, — 2, — 3, — 4. Единственное что мешает — солдаты, нужно следить за их перемещениями с помощью клавиш и и немедленно забираться на крышу при их приближении. На выполнение этого задания отводится пять минут, без ошибок справившись с ним с первой попытки, мы повышаем свой ранг SeeD.



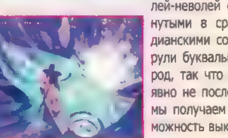
Президентская охрана почуяла неладное, но было уже поздно — похищение состоялось. Вновь оказавшись в поезде, мы сохраняем игру и вместе с Риноа идем знакомиться с Делингом... который оказывается вовсе не президентом, а злобным монстром. В своей человеческой ипостаси он представляет собой не слишком опасного противника, однако через какое-то время Fake President превращается в зомби Gerogero. С убийством этого парня тянуть не стоит — в запасе у него имеются заклинания, способные весьма качественно вырубить всех членов нашего отряда. Являясь нежитью, Gerogero боится огня и всего, что относится к стихии Holy, поэтому, особо не жадничая, вытягиваем у него дефицитные заклинания Berserk и Zombie, а затем «лечим» незадачливого монстра магией Cure и эликсирами. Для того чтобы сразу убить Gerogero, достаточно применить Phoenix Down.



После неудавшейся попытки похищения Timber Owls придумывают новый план. Как стало известно, настоящий президент собирается выступить по телевидению, поэтому можно попытаться захватить его прямо в студии. Делать нечего — в руках у Риноа договор с Balamb Garden, и мы обязаны подчиняться ее приказам. Формируем отряд и отправляемся в город (для этого нужно поговорить с Уоттсом).

На вокзале мы можем зайти в Pet Shop (красивый домик слева от лестницы, на которой нас встречал Уоттс) и приобрести там третий и четвертый номера «Pet Pals». Затем возвращаемся к платформе, на которую прибыл поезд повстанцев, и идем вдоль нее направо. В фойе редакции «Timber Maniacs» на полу лежат стопки журналов, во второй справа мы можем найти номер «Girl Next Door». В комнате слева находится Draw Point. Заправившись магией Blizzaga, мы выходим на улицу и идем направо. Спускаемся вниз по лестнице к бару (Pub) и волей-неволей оказываемся втянутыми в сражение с галбадианскими солдатами. Их патрули буквально наводнили город, так что эта стычка у нас явно не последняя. После боя мы получаем Buel Card и возможность выкачать магию Cure





из расположенного во дворе Draw Point. Заходим в бар. Перед дверью черного хода сидит какой-то алкаш из Доллета и рассуждает о жизни (хреновой) и о политике (дурацкой). В ответ на нашу просьбу отодвинуться в сторону он деликатно посылает «панков». Приходится вступать в переговоры. Выбираем «Talk to him», а затем «Tell him about the Card». Узнав о том, что мы нашли его карту, пьяница как-то сразу понимает, что перед ним стоят его лучшие друзья, дарит нам еще одну — Tonberry Card — и просит кого-нибудь отодвинуть его в сторону. Выходим из бара через черный ход, сохраняем игру и вытягиваем Scan и расположенного поблизости Draw Point. После этого дорога у нас только одна — вверх по лестнице к телестудии. Напротив большого экрана происходит очередная ссора между Риноа и Скволлом, и от наших ответов здесь, увы, мало что зависит: SeeD считают, что Forest Owls ведут себя как дети, а девушка презрительно проезжается по поводу наемников и бездумного выполнения приказов. В итоге Риноа убегает, и ей на смену к нашему отряду присоединяется Сельфи. Слушаем обращение президента... вернее, его начало — внезапно в кадре появляется Сайфер, который приставляет клинок к горлу Делинга, и передача прерывается. Мчимся в телестудию и застаем там еще и Квистис, которая не успела догнать сбежавшего Сайфера. Наш герой безумно гордится своим поступком, Зелл, как обычно, выходит из себя и случайно раскрывает наше инкогнито — теперь президент знает, что мы прибыли из Balamb Garden. Под конец появляется волшебница, которую Делинг хотел представить в качестве нового посла, обездвиживает всю компанию и исчезает, уводя с собой Сайфера. А президент сбегает...



Всю рухнуло. Движение сопротивления раскрыто, база повстанцев уничтожена. Наша цель — увести Риноа в безопасное место. Возвращаемся в бар, где нас встречает лидер Forest Fox и предлагает укрыться у нее в доме. Бежим за ней следом в дом справа от редакции «Timber Maniacs» и прячемся от солдат на втором этаже. Нужно дважды поговорить с Квистис, после чего нам сообщат о том, что опасность миновала и можно отправляться. Куда? Согласно правилам Seed — в ближайшую академию. На прощание нам подарят кучу полезных вещей, после чего мы вновь окажемся на улице.

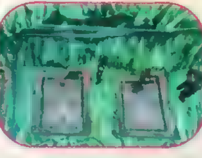


Что это за странный суетливый солдат? Уоттс! Здравствуй, дружище! Да-да, мы как раз спешим на поезд. Бежим направо, и переодевшийся стариком Зон вручает нам билеты. Да, с животом у парня и в самом деле проблемы. Бежим направо, поднимаемся вверх по небольшой лестнице и переходим через мост к Save Point. Сохранив игру, мы садимся на поезд. По дороге нужно поговорить со всеми присутствующими и под конец — с Зеллом, выбрав «Leave him alone». Поезд прибывает на станцию East Academy. Можно сойти, но лучше продолжить путь и доехать до конечной — города Доллета. Во время боевой операции мы так и не успели по нему побродить. В одном из номеров отеля находим очередной номер «Timber Maniacs» и Save Point, на главной площади — Draw Point с магией Silence, а прогулявшись по улочке, где за нами гнался X-ATM092, мы попадаем в бар, на втором этаже которого нас ждет заядлый игрок в карты. Сохраняем игру, по-быстрому выигрываем — и вот он уже приглашает нас к себе в гости и даже дарит несколько карт. В стопках книг мы можем откопать второй номер «Occult Fans» — вот только рыться придется очень и очень долго. Сыграем еще? Помимо просто неплохих карт у этого типа есть еще и одна редкая, вполне достойная занять место в нашей коллекции — Siren Card. Выиграв ее, мы покидаем гостеприимный Доллет и отправляемся на небольшую прогулку по близлежащим лесам. Обитающие там существа довольно сильны, но оставляют после себя необходимые для апгрейда нашего оружия предметы — такие, например, как Steel Orb или Coral Fragments — а также некоторые карты. Побродив немного, мы отправляемся по дороге к East Academy Station.





Одинокая платформа без малейших признаков города, мост и небольшой лес за ним. На опушке всю команду вновь охватывает необъяснимый сон... На этот раз Лагуна со своим отрядом выполняет ответственное задание, но он ухитрился взять с собой не ту карту. В итоге нам предстоит порядком поплутать, попутно сражаясь



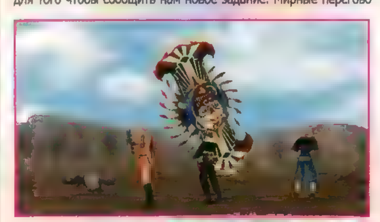
с эстарскими солдатами. После первого боя заправляемся магией Sleep из Draw Point и бежим вперед. На первой тройной развилке нужно выбрать средний путь. Спускаемся вниз по лестнице и углубляемся в шахту. Вскоре на пути попадутся три люка в полу туннеля. Выдернув неплотно пригнанный фиксатор среднего люка (в правом верхнем углу), мы обезопасим себя от погони. Добежав до поворота, подбираем с пола ключ Old Key, но Лагуна тут же теряет его — дырявые карманы, понимаете ли. Отбиваясь от эстарцев, бежим наверх до тех пор, пока не увидим на полу нечто похожее на снаряд. Тут возникает вопрос: какую кнопку нажать? Синюю, конечно («Press the blue switch»). Громадный камень легко откатывается в сторону и преграждает путь погоне, а мы поднимаемся вверх по лестнице и бежим вперед до Save Point. Здесь можно перевести дух и сохранить игру. Заходим в верхний туннель, после чего нас ждет несколько боев с эстарцами — подряд, без передыва, и что самое обидное — в результате нас весьма основательно потреплет последний солдат. Не то чтобы он был сильнее других — просто по сценарию так полагается. После этого Лагуну и его друзей ждет небольшое купание, а наш отряд — пробуждение на опушке леса.

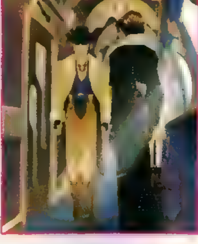


Лес скрывает небольшой проход между двумя скалами. Миновав его, мы видим слева изящное здание академии Galdabia Garden. Квистис уже была здесь несколько раз, и она хорошо знает директора. Отправив ее с докладом, мы формируем отряд, заходим в главный зал и сохраняем игру. В центре зала внутри желтого луча находится невидимый Draw Point с магией Haste. По внутренней трансляции объявляют о том, что нашу группу просят собраться на втором этаже (2F Reception Room). Идем наверх, поднимаемся по лестнице справа и заходим в дверь прямо напротив лестничной площадки. Через некоторое время появляет Квистис, которая сообщает, что академия Balamb Garden вне опасности. Затем разговор заходит о Сайфере, и высказывается предположение о том, что он уже казнен. Все реагируют на эту новость по-разному, но больше всех переживает Риноа — оказывается, она была влюблена в нашего высокомерного студента. Поговорив с Зеллом, Квистис, Риноа и Сельфи, Скволл выбегает из комнаты. Весьма впечатлительный молодой человек.



Спускаемся вниз, и там нас встречают Райдзин и Фудзин, вечные спутники Сайфера. Они тоже не желают верить в гибель своего предводителя. Направляемся к турникетам, где нас уже ждет Квистис. Вместе с ней мы идем к главному входу. В ожидании директора академии можно поговорить с Риноа. Наконец, прибывает директор Мартин (Martine) для того чтобы сообщить нам новое задание. Мирные переговоры невозможны — личина посла оказалась прикрытием, под которым выступала чрезвычайно сильная и враждебно настроенная волшебница. Было принято решение устранить ее... устранить физически. Это задание поручено нашему отряду. Нам в помощь выделяют профессионального снайпера Ирвина (Irvine). Познакомившись с этим ковбоем из вестернов, мы просматриваем слега запоздалый tutorial и формируем два отряда. Ирвин удаляется в обнимку с Риноа и Сельфи, а Скволла в отместку подхватывает под







руку Квистис (чему он, надо сказать, не слишком рад).

Мы покидаем **Galdabia Garden** и направляемся к расположенной на северо-западе станции **Far East Train Station**. Еще **3000 Gil**, и мы можем отправляться в столицу Галбадии — Делинг (**Deling City**), город из наших снов. Уже в вагоне мы подходим к выходу, и тут же появляется Ирвин со своими спутницами. Поезд отправляется, Сельфи убегает на свой любимый «наблюдательный пункт», и мы наблюдаем за любовными переживаниями нашего ковбоя.

Делинг — довольно большой город, однако представленный автобусами общественный транспорт делает передвижение по нему довольно удобным. От вокзала мы поднимаемся вверх по эскалатору, проходим вперед и ждем на остановке. Как только автобус «**08**» остановится, нужно обратиться к одетому в зеленую униформу кондуктору и — вуа-ля! — мы едем по городу. Никаких денег, никаких билетов — красота. Добравшись до особняка генерала Кэрэвэя (остановка **Caraway`s Mansion**), мы слезаем с автобуса и сразу же натыкаемся на препятствие в лице стражника (**Caraway`s Guard**). Этот тип не желает пропускать нас к генералу и пытается отправить к какой-то гробнице для того чтобы, дескать, проверить наши навыки. Они тут что все — с ума посходили? Но делать нечего: получаем у стражника карту и задание — отыскать в гробнице идентификационный номер пропавшего студента. За дополнительные **5000 Gil** этот тип радостно продаст нам location displayer и еще за 3000 — подсказку. Ну, за такие деньги пусть он подсказывает кому-нибудь другому... а вот location displayer придется взять — полезная штука, пригодится. Позволяем стражнику проводить нас к выходу из города, в целях экономии времени и нервов нанимаем машину и покидаем Деллинг.



Если повернуться лицом к городу, Гробница Неизвестного Короля (**Tomb of the Unknown King**) находится на северо-востоке — маленькое неприметное место на карте, крайне похожее на **Fire Cavern**. Добравшись туда, у входа мы встречаем двух улепетывающих со всех ног девчонок. И кто же их так напугал, интересно? Сохраняем игру и, заправившись магией из **Draw Point**, отправляемся внутрь гробницы. Для того чтобы воспользоваться нашей картой, нужно нажать на клавишу [ ] — помогает в любой момент сбежать из гробницы, но впоследствии это неблагоприятно отразится на нашем ранге. Небольшой крестик на карте (тот самый **location displayer**) указывает наше местоположение. Вскоре мы обнаруживаем на полу клинок **Gunblade** и видим на нем **ID** пропавшего студента. В принципе, можно возвращаться... но стоит задержаться ненадолго и заполучить еще одну **Guardian**



Force. Для того чтобы обойти всю пещеру за раз, достаточно на каждой развилке сворачивать направо — лабиринт на самом деле совсем не сложный. Местные обитатели будут не слишком досаждать нам своими атаками, и мы без помех доберемся до восточного зала подземелья. Здесь нас поджидает **Sacred** — довольно милое чудище, характерной чертой которого является способность восполнять собственные жизни и атаковать своим молотом сразу троих персонажей. Впрочем, есть у него и слабая сторона — этот тип жутко не любит летать. :) Кастуем на него **Float**, лишая тем самым возможности лечиться, и добиваем с помощью **Guardian Force**. В итоге **Sacred** сбегает с поля боя, а мы получаем возможность сохранить игру. Движемся к северному залу, где обнаруживаем **Draw Point** с магией **Float** и снимаем цепь с камня, преграждающего путь воде. Западный зал. Здесь мы поворачиваем рычаг на стене, заправляемся магией **Cura** из **Draw Point** и сохраняем игру еще раз (секретный **Save Point** становится доступным лишь в том случае, если с одним из наших персонажей соединена **GF Siren** со способностью **move-find**). Теперь нам необходимо вернуться ко входу в гробницу и добраться до ее центра, где скрылся осторожный **Sacred**. «Снова вы?» На этот раз в голосе чудища звучит явное торжество. Еще бы — он позвал на помощь своего брата. **Minotaur** хоть и меньше ростом, но зато куда сильнее, а главное — умнее, чем **Sacred**. Так как эта парочка принадлежит к стихии **Earth**, изводить ее следует магией **Wind**. Кастуем на братьев **Float** — это не дает им лечиться и использовать совместную атаку, — вызываем своих **Guardian Force** и получаем в итоге новую **GF Brothers** и две игральных карты: **Sacred Card** и **Minotaur Card**.



Brothers



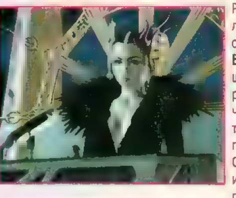
Местоположение: Tomb of the unknown king
Атака: Brotherly love
Стихия: Earth
Способности: Defend command, cover ability, HP+20/40/80% и HP bonus ability

Эта «команда» весьма эффективна против наземных существ и абсолютно беспомощна против существ летающих. **Defend** практически сводит на нет полученный при атаке противника урон, что позволяет защищать наиболее слабого персонажа. **HP+20/40/80%** порой едва ли не удваивает хит-пойнты, в то время как bonus обеспечивает дополнительные хит-пойнты по мере роста уровня персонажа. А как забавно эти братья скидываются «на камень-ножницы» при атаке! Большой почему-то всегда проигрывает. :)

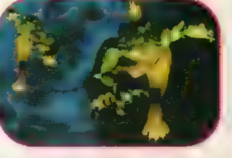


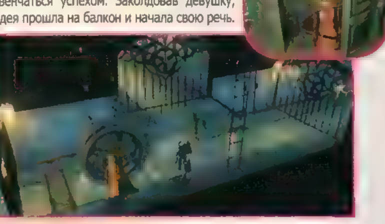
Вернувшись в Деллинг, мы вновь добираемся на автобусе до особняка генерала Кэрэвэя и называем стражнику **ID** (сначала нужно вводить единицы, затем десятки и под конец сотни). Нас пропускают внутрь. Перед входом в особняк имеется **Save Point**. Сохранив игру, мы направляемся в гостиную, где встречаем... Риноа! Вот так сюрприз. Поговорив с ней, мы выясняем, что наша бравая партизанка имеет честь быть дочерью «этого человека». Через некоторое время в гостиной появляется сам Кэрэвэй, который подробно рассказывает нам об операции по устранению колдуньи. Нашему отряду предстоит разделиться на две группы: первая (в ее состав войдут Квистис, Сельфи и Зелл) должна отрезать Эдее (**Edea**) путь к отступлению, вторая (Скволл и Ирвин) займется непосредственно ликвидацией. Некоторое время спустя следом за генералом мы отправляемся на улицы города для того чтобы получить последний инструктаж на местности.

Вернувшись в особняк, мы получаем под свое командование Квистис и ее группу. На выходе из гостиной они сталкиваются с Риноа, которой удалось найти в комнате отца артефакт **Odine Bangle**. В последовавшем за этим разговоре Квистис, возможно, чересчур резко отчитала девушку... Теперь мы управляем Скволлом и Ирвином и просто следуем за генералом Кэрэвэем к тому месту, где нам предстоит дожидаться начала парада... Тем временем Квистис приходит в голову мысль извиниться — своевременно, ничего не скажешь, и она, наплевав на задание, возвращается в особняк. Генерал, желая оградить Риноа от участия в этой операции, запирает ее в гостиной. Девушке удается сбежать, однако на ее месте взаперти оказывается команда Квистис!



Теперь мы управляем Риноа. Сохранив игру, открываем люк справа от ящиков и спускаемся в канализацию. Идем налево, и вскоре нам на глаза попадается лежащий у решетки майский номер «**Weapons Monthly**». Подбираем его и возвращаемся обратно. Теперь нам нужно вскарабкаться по ящикам на крышу президентской резиденции. Бежим налево, взбираемся вверх по лестнице, залезаем на крышу — и вот перед нами сама Эдея. Ну, конечно же, наивная затея с талисманом Одина не могла увенчаться успехом. Заколдовав девушку, Эдея прошла на балкон и начала свою речь.



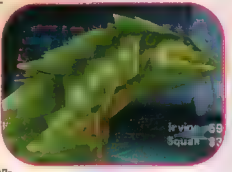


Странно как-то начала — на глазах у огромной толпы сожгла президента и оживила двух монстров, которые незамедлительно бросились на Риноа.

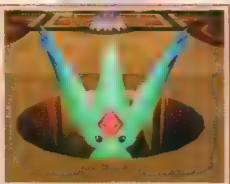


Ирвин пытается убедить Скволла помочь девушке, тот говорит, что ворота резиденции еще не открылись. Тем временем Квистис нужно срочно выбираться из особняка. Берем бокал из бара слева и устанавливаем его в руку статуи, стоящей рядом. Открывается секретный проход, и наша команда попадает в канализацию. Подходим к колесу и нажимаем [ ] для того чтобы запрыгнуть на него. Идем наверх...

Парад начался. Фейерверк, экзотические танцовщики, роскошный автомобиль Эдеи, восторженная толпа на людей, нимало не обеспокоенных гибелью президента... И Сайфер! Живой и невредимый, стоящий на автомобиле рядом с колдуньей. Следом за Ирвином Скволл бежит к президентской резиденции, и вместе они забираются по ящикам на крышу, повторяя путь, проделанный Риноа. Наткнувшись на труп президента Делинга, бежим направо, поднимаемся по лестнице и, миновав небольшой коридор, оказываемся в том самом зале, где стоял трон Эдеи. Два чудовища **Iguion** склонились над Риноа. Бросаемся в бой. Над этими типами не имеют власти огненные заклятья, поэтому использовать Ифрита нельзя, но недавно приобретенная парочка **Brothers** действует на них весьма и весьма эффективно. Необходимо вытянуть у **Iguion** новую **Guardian Force** — **Carbuncle** и без промедления заканчивать бой — эти твари вполне способны превратить наших персонажей в камень.



Carbuncle



Местоположение: Вытягиваем его у Iguion в конце 1-го диска
Атака: Ruby light
Стихия: Нет
Способности: Vit+20/40% ability, auto-reflect ability, counter ability

Кто с мечом к нам придет... Карбункул кастует **reflect** на всю группу — и каждое заклинание противника обращается против него самого. Помимо этого Карбункул поддерживает жизненные силы своего персонажа способностью **Vit+20/40%**, а **counter ability** дает атакуемому возможность сразу же нанести ответный удар.



Расправившись с монстрами, мы наскоро утешаем Риноа и возвра-

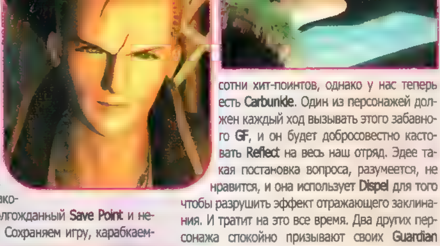


щаемся в коридор. Открыв люк в полу, отряд спускается вниз по лестнице и находит там снайперскую винтовку. Вновь переносимся к Квистис и ее команде. Канализация представляет собой довольно большой лабиринт, в котором мы можем запрыгивать на колеса (не на все), отпирать решетки (тоже лишь некоторые), вытягивать магию из **Draw**



Point`ов и заблудиться — без проблем. Идем вперед до первой развилки и сворачиваем налево. По дороге нам будут попадаться не слишком опасные, но вполне забавные твари. Еще один поворот, у нас только один путь — наверх. На следующем «перекрестке» сворачиваем направо, забираясь на колеса. Очередной перекресток — от него нам нужно идти вниз. Таким образом





мы описали квадрат и вернулись к тому месту, от которого начинали это путешествие — разве что теперь мы стоим у противоположной стены туннеля и можем пойти направо. Сворачиваем, идем наверх и — наконец-то — видим долгожданный **Save Point** и небольшую лестницу. Сохраняем игру, карабкаемся наверх, затем еще раз наверх — в операторскую комнату. Посмотрев в окно, мы понимаем, что успели как раз вовремя — на часах 20-00. Квистис поворачивает рычаг на стене, и волшебница оказывается в ловушке между двух решеток ворот!

Первая часть задания выполнена. Теперь Скволл уговаривает Ирвина выстрелить. Когда наступает решающий момент, бравый ковбой моментально превращается в тряпку и явно не способен на какие-либо решительные действия. Каким-то чудом Скволлу удается уговорить его — звучит выстрел, и пуля останавливается, наткнувшись на непроницаемую магическую броню Эдеи. Что ж, теперь вся надежда на Скволла. Делаем последние приготовления, присоединяем к персонажам всех Guardian Force и бросаемся в бой. Первым противником становится Сайфер. Что ж, дуэль, начатая целую вечность назад, должна завершиться здесь и сейчас. После всех монстров, с которыми нам довелось сразиться, бывший сокурсник оказывается противником на удивление слабым. Вытягиваем у него **Cure** и методично добиваем предателя. Он еще пытается осознать свое поражение, а в бой уже вступает сама Эдея. К нам присоединяются Риноа и Ирвин. Волшебница довольно сильна, и справиться с ней было бы весьма и весьма непросто — за один ход ее заклинания уносят по три сотни хит-поинтов, однако у нас теперь есть **Carbuncle**. Один из персонажей должен каждый ход вызывать этого забавного **GF**, и он будет добросовестно кастовать **Reflect** на весь наш отряд. Эдее такая постановка вопроса, разумеется, не нравится, и она использует **Dispel** для того чтобы разрушить эффект отражающего заклинания. И тратит на это все время. Два других персонажа спокойно призывают своих **Guardian Force** (неэффективным среди них оказывается лишь **Diablos**) и изредка подлечивают друг друга. Победить волшебницу нам так и не удается — поняв, что проигрывает этот бой, Эдея ледяным копьем пронзает Скволла, и тот срывается с площадки вниз. На этом заканчивается первый диск игры.

Продолжение следует...

Автор статьи выражает благодарность Эндрю Вестагу за предоставленную информацию

СИ TACTIX



NOX

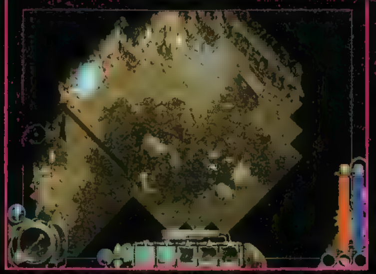
Сергей Дрегалин

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЧАРОДЕЯ (CONJURER)

ГЛАВА 1

Задание: Find Aldwyn's cottage in the Village of Ix.

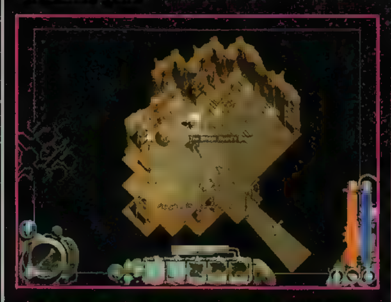
Комментарии к выполнению: Обычный тренировочный этап, на котором вам нужно освоиться с управлением и манипуляцией с объектами. Только не советую торопиться побыстрее покинуть это непритязательное на первый взгляд место — здесь скрыто доволь-



но много полезных вещей. И кстати, здесь же расположено как минимум три тайника!

ГЛАВА 2

Прибыв в город, осмотритесь вокруг и ищите человека по имени **Morgan Lightfingers**. Он предложит вам купить у него лук за 100 золотых. Соглашайтесь, так как эта цена в пять раз ниже, нежели та, которую заломит любой из торговцев. Теперь идите к стражнику в западной части города и, заплатив 20 золотых, направляйтесь к судье соревнований. Соревнования заключаются в следующем — вам нужно набрать 9/10 или 10/10 попаданий при стрельбе из лука. Сделать это проще простого, поэтому соглашайтесь на участие, берите в руки лук и становитесь на деревянный помост. Теперь просто щелкайте мышкой на появляющихся бочках. В случае победы ваша копилка пополнится 50 золотыми и десятком оставшихся стрел.

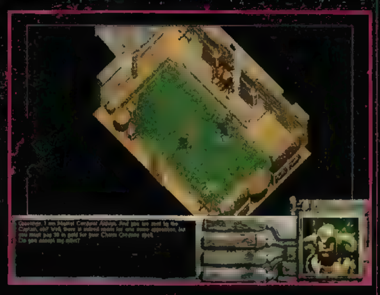


Задание: Find the boots stolen form the bridge guard by the Urchins and return them to him.

Комментарии к выполнению: Найдите одинокого стража, охраняющего разрушенный мост. Поговорите с ним. Вояка пожалуется на маленьких бестий, которые утащили его сапоги, за возвращение которых он готов пожертвовать секретом неплохого заклинания.

Пройдите чуть дальше и ныряйте в люк, ведущий под землю. В пещерах уничтожьте всех мелких созданий и отоприте с помощью красного ключа темницу, где и будут сверкать начищенные до блеска сапоги охранника моста. Отнесите их законному владельцу, который на радостях обучит вас заклинанию **Stun**. После этого возвращайтесь в катакомбы и вылезайте наружу через другой подъемник.

Идите на север, пока не выберитесь к хибаре чародея по имени **Aldwyn**. Купите у него за 30 золотых заклинание **Charm Creature** и несколько свитков. После этого возвращайтесь по открывшемуся подземному ходу в город и поговорите с охранником, стоящим возле дома мэра.



Задание: Charm and banish the spiders in the Mayor's home.

Комментарии к выполнению: Войдите внутрь помещения и убейте двух пауков. Поговорите с мэром через окно, после чего вновь побеседуйте с ним, когда он покинет помещение. Последнее действие принесет вам дополнительно 500 золотых.

Прикупите нужный инвентарь и идите к восточным городским воротам. Как только вы приблизитесь к ним, явится **Aldwyn** и поручит вам отыскать старшего рабочего шахт... А значит, у нас появилось новое задание.

ГЛАВА 3



Задание: Recover the hermit's stolen spectacles from the bandits.

Комментарии к выполнению: Прежде чем начинать экспедицию к шахте, давайте выполним еще один небольшой квест. Идите на юг и найдите там старого слепого отшельника. Несчастный поведает вам, что его очки украли бандиты, обитающие в лесу.

Идите в самую чащу и уничтожьте всех мерзавцев. В самом большом доме в одном из сундуков будут находиться очки отшельника. Собрав все предметы, возвращайтесь к отшельнику и вручайте ему столь вожделенные очки.

Задание: Go to the mines and locate the mine foreman.

Комментарии к выполнению: Шахты расположены на юге, и проще всего к ним добраться от Перекрестка (**Crossroads**) — пересечение дорог в центре деревушки.

Поговорите со старшим рабочим (**Foreman**) и пообещайте спасти шестерых рабочих, которые после нашествия агрессивных тварей спрятались в шахтах и ждут подмоги.





Задание: Charm or kill the all the monsters in the mines. Rescue the 6 trapped mine workers.

Комментарии к выполнению: Прежде всего отыщите первого рабочего (так его и назовем — «рабочий номер один»), находящегося в помещении, возле входа в которое стоят две бочки с динамитом. Следуйте за ним.

Вы окажетесь в зале с несколькими дверьми, ведущими в разные рукава подземных коммуникаций. Ваша задача — тщательно их обшарить и вызволить еще троих рабочих. После этого необходимо переговорить с рабочим номер один и спуститься на еще один уровень вниз.

Исследуйте лабиринт, пока не найдете помещение с множеством взрывоопасных бочек. Сохраните игру и двигайтесь вперед, к помещению с несколькими гигантскими скорпионами. Забегите достаточно глубоко вовнутрь (чтобы все скорпионы вас заметили и увязались в погоню), после чего отбегите на безопасное расстояние и стреляйте по бочкам. Эффект потрясающий...

Освободите из соседнего помещения оставшихся двух рабочих и отведите их наверх к своим сотоварищам. Затем возвращайтесь к старшему рабочему и поговорите с ним.



Задание: Return the Crossroads and speak with the Captain.

Комментарии к выполнению: Самый простой квест в игре. Все, что от вас требуется — вернуться к Перекрестку и поговорить с Капитаном. После этого закупайте новое обмундирование и оружие и вновь обратитесь к Капитану.

ГЛАВА 4



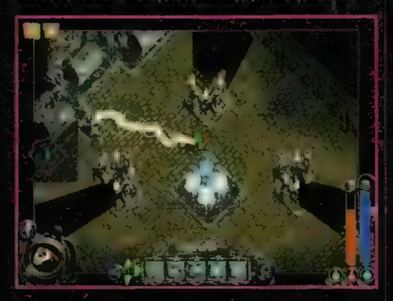
Задание: Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah presence.

Комментарии к выполнению: После начала этой главы вы сможете конструировать магические ловушки. Для этого нужно указать джентльменский набор из трех (точнее, не более трех) заклинаний и вызвать к жизни бомбера. Затем дайте бомберу одну из трех команд — **guard** (стой на месте), **escort** (сопровождай), **hunt** (охоться) и наблюдайте за результатом.

В гробнице вы найдете две книги — **Meteor** и **Slow**. Не поленитесь отыскать их, так как эти два заклинания сослужат добрую службу уже через несколько минут, при поединке с некромансером.

Обратите внимание на плиты-ловушки, установленные на полу. Передвигаться по ним можно только бегом, иначе вы рискуете быть придавленным массивной глыбой. Хорошая тактика — заманивать на такие ловушки противников, благо число падающих глыб никак не ограничено.

После небольшой перепалки с Хекубой вам придется вступить в схватку с ее верным протеже. Эффективнее всего обрабатывать некромансера заклинаниями **Slow** и **Meteor**, не забывая при этом применять на себя восстанавливающие спеллы. После победы вам будет выдано новое задание — выбраться из лабиринта гробницы.



Задание: Find a way to escape from the tomb of Valor.

Комментарии к выполнению: Пожалуй, наиболее верной тактикой в данном случае будет тотальное бегство. Все дело в том, что вы не способны убить зомби, а можете лишь отключить на время (впрочем, есть один способ — см. советы). Поэтому лучше не ввязывайтесь в драку, экономя силы, и обнажайте оружие только в случае крайней необходимости.

Будьте осторожны с синим пламенем — оно не восстанавливает ману, а наоборот отнимает ее! Не шутите и с ловушками, расположенными на полу, — они очень опасны!

Лабиринт запутан, но не слишком велик. Чтобы выбраться из него, нужно найти два ключа. Помимо ключей не пропустите книгу с заклинанием **Burn**.

Закутки, где расставлены четыре саркофага, обычно содержат немало полезных вещей. Чтобы отыскать сокровища, просто разбейте в пух и прах стены и сами саркофаги.

Финалом похождений по гробнице, а заодно и финалом всей главы, станет поединок с Хранителем Душ (**Keeper of Souls**). Этот тип владеет пренеприятнейшим заклинанием молнии, которое очень быстро опустошает столбик со здоровьем. Чтобы избежать такой электрической обработки, старайтесь, чтобы между вашим персонажем и Хранителем всегда было какое-то препятствие. Самого же Хранителя щедро обрабатывайте заклинанием **Meteor**.

ГЛАВА 5



Задание: Retrieve the Amulet of Teleportation.

Комментарии к выполнению: Огромный квест, растянутый на целую главу и напичканный всевозможными каверзами. Итак, для начала выманите всех противников к мосту, охраняемому двумя стражниками. Конечно, если ваш герой в превосходном состоянии и полон сил, то можете и не прибегать к посторонней помощи, но...

В городе почините все обмундирование и оружие, прикупите нужный инвентарь и собирайтесь в путь-дорожку. Сразу предупрежу, что топать на своих двоих придется очень и очень долго. Первым признаком приближающейся развязки станет лагерь огров, в котором находятся двойные ворота, открываемые из соседствующих хижин.

После победы над Огром-Лордом (**Orge Lord**) загляните в единственную комнату и заберите из нее книгу с заклинанием **Teleportation** и собственно амулет, из-за которого и закрутился весь сыр-бор. Возвращайтесь назад к тому месту, где вы встретили белого мага и требуйте законное вознаграждение.

ГЛАВА 6



Задание: Battle your way to the Fortress and help defend it against the Undead.

Комментарии к выполнению: Смысл задания сводится к следующему — в городе бесчинствует нежить, и это безобразие необходимо срочно прекратить. Что ж, за дело!

Едва миновав арку городских ворот, вы окажетесь в самой гуще событий. Вашими спутниками станут два стражника, вооруженные двумя очень неплохими мечами, усиленными заклинанием **Burn**. За счет этого охранники мгновенно расправляются с нечистью и лишают ее возможности вновь пополнить ряды армии Хекубы. Учитывая все это, в разборках с нечистью вам отводится скорее роль наблюдателя, нежели активного участника. Встаньте в сторонке, стреляйте из лука или применяйте дальнобойные заклинания и лечите бравых стражников.

Залечите раны, подлатайте обмундирование и идите в крепость (**Fortress of Horendous**). Там отыщите пятерых воинов, которые с удовольствием примкнут к вашему герою. После этого идите наверх и ищите местного владыку (**Warlord**). Увы, знакомство с ним будет недолгим — Хекуба примет брошенный вызов и шутя расправится с могучим воином...



Задание: Chase down the Necromancer and recover the Helberd of Horrendous.

Комментарии к выполнению: Не теряя времени, бросайтесь в погоню за Черной Леди и ее свитой. Смело спускайтесь вниз через трещины в полу, затем обегайте поставленную некромансером магическую преграду и вступайте в бой.

Похоже, что некромансер обладает иммунитетом к атакам обычным оружием. Поэтому активно обрабатывайте его магией, в то время как ваши спутники будут отвлекать мерзавца.

Победа, помимо глубокого морального удовлетворения, принесет вам и очень ценный предмет — неуничтожимый посох с весьма недурственной атакой. Конечно, он далеко не самое мощное оружие в игре и не сравним с дорогим посохом, усиленным способностью **Impact** (отбрасывает противника). Но, тем не менее, очень пригодится для обработки «штатных» противников, а также для взлома сундуков, бочек и пр.

ГЛАВА 7



Задание: Retrieve the Heart of Nox from the Tower of Illusion.

Комментарии к выполнению: Опять глобальный квест на всю главу, да при этом еще и очень непростой. Советую закупить не два, а три-четыре комплекта дополнительного обмундирования. Иначе ваш персонаж рискует добраться до финала главы в одних лишь плавках...

Побродите по городу и **КАК СЛЕДУЕТ** подготовьтесь к предстоящему путешествию. Не говорите, что я вас не предупреждал. Эта и все последующие главы на порядок сложнее всего того, с чем вам приходилось сталкиваться доселе. А, следовательно, сборы и подготовка должны быть очень серьезными.

Прежде чем отправляться в Башню Иллюзии (**Tower of Illusion**), спуститесь в подземелье и захватите свиток (**Demon Beast Scroll**). После этого переступайте порог цитадели.

Вам придется подняться на шестой этаж, причем каждый новый подъем будет сопровождаться дополнительными трудностями. Подробно расписать все злоключения невозможно, поэтому просто дам несколько советов. Во-первых, уничтожайте охрану постепенно, держась поближе к зарядным кристаллам. Ни в коем случае не форсируйте события и не лезьте напролом. Во-вторых, прикрывайте магов, которые не только атакуют противника, но и подлечивают время от времени вашего пер-

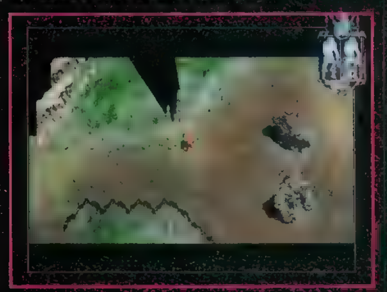
сонажа. В-третьих, почти на каждом этаже есть один или два ключа, которые необходимо найти, прежде чем вы сможете подняться дальше. В-четвертых, обязательно обойдите ловушку в виде розового луча, бьющего из магического постамента. В-пятых, чтобы добраться до артефакта **Heart of Nox**, нужно передвинуть два ящика на любые две плиты и придавить третью плиту собственным весом.

ГЛАВА 8



Задание: Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer.

Комментарии к выполнению: Первым делом разберитесь с новой способностью — вызовом существ. Обзаведитесь парой спутников, залатайте инвентарь и идите к чародею **Aldwyn**. Помните этого парня? С ним вам уже приходилось встречаться в первой главе.



Задание: Speak to one of the Priests within the Temple of Ix.

Комментарии к выполнению: Выйдя из хибары **Aldwyn**, идите вниз до развилки, после чего поверните направо (если персонаж стоит спиной к дому **Aldwyn**). Бегите к Замку (**Temple of Ix**) и перекиньтесь парой фраз со жрецом. Естественно, жрецу понадобятся наши услуги, и он отправит главного героя на исследование подземных коммуникаций Замка.

Задание: Retrieve the Weirdling beast from the depth of the Temple.

Комментарии к выполнению: Чтобы отыскать священную зверушку (**Weirdling beast**), вам придется пройти огонь и воду в буквальном смысле слова.

Лабиринт выполнен крайне запутано, никаких особенных ориентиров в нем выделить просто невозможно. Я довольно долго скитался по трущобам, пока, наконец, персонаж не провалился на несколько ярусов вниз. Потом, после преодоления чреды подъемов, мне удалось таки выбраться к месту расположения чертовой бестии. Она находится в небольшом, но весьма приметном озерце — пропустить сие невозможно.

Задание: Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine.

Комментарии к выполнению: По возвращению восстановите первозданный вид и направляйте стопы к выходу из деревеньки. Поговорите дважды с капитаном (тот самый толстяк, которого вы первым встретили по прибытии на Нокс)... и все!

ГЛАВА 9

Задание: Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the swamp.



Комментарии к выполнению: Это и следующее задания тесно между собой переплетены и являются первой частью глобального путешествия к Пустоши (**Wasteland**). А Пустошь — это ни что иное, как парадный вход, ведущий к землям Сил Зла — **Land of the Dead**.

Прежде чем отправляться в путь, обязательно примените все защитные заклинания (особенно от яда и огня). Ваша задача — как можно быстрее добраться по болотам до следующего опорного пункта, где вы встретите торговца.

М-да, и еще. Путь, несмотря на некоторую видимую ветвистость, полностью линеен. Не выключайте карту, и проблем с навигацией у вас не должно возникнуть по определению.



Задание: Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamps. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.

Комментарии к выполнению: Починив у лавочника инвентарь, двигайтесь к лагерю Огров. Разберитесь с тварями, после чего ныряйте в подземный ход.



Задание: Find the entrance to the Land of the Dead.

Комментарии к выполнению: Итак, вот она — вторая половина пути. Тут никаких особых хитростей нет — просто двигайтесь по заснеженным просторам, отбиваясь от толп нечисти. Кстати, эффективнее всего обрушивать на такие кучные отряды заклинание Meteor — оно не только разносит в пух и прах скелетов, но и сжигает зомби.

По пути вам встретится раненый волшебник. Дайте ему лечебное снадобье (ответ «**Yes**») и далее двигайтесь вместе. После нескольких стычек с некромансерами вы выберитесь к входу к Землям Мертвых (**Land of the Dead**). Только не пропустите небольшую торговую лавку, путь к которой будет обозначен двумя синими штандартами. Почините все предметы, подлечитесь и отправляйтесь в глубокий тыл врага...

ГЛАВА 10



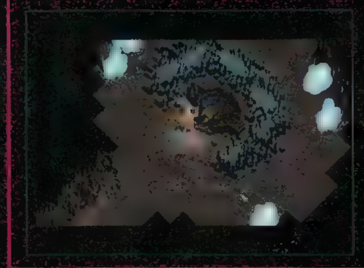
Задание: Retrieve the Orb to complete Staff of Oblivion.

Комментарии к выполнению: Последняя глава, разумеется, самая сложная и напряженная. Опять же подробно рассказать о каждом шаге просто невозможно, поэтому заострю внимание только на основных каверзах:

— Чтобы открыть запертую дверь в одном из закутков, положите на плиту напротив (она окружена шипами) какой-нибудь массивный предмет. После этого дверь будет разблокирована.

— В левом рукаве очень протяженного коридора с двумя закрытыми дверьми необходимо сначала найти вход в подвал и достать оттуда ключ к первой двери. Затем в другом рукаве отыскать телепортер и разжиться ключом ко второй двери.

— Внутри открытых дверей поставьте две массивных колонны на напольные плиты. Как только это будет сделано, откроется вход в новый коридор. Идите в него, подхватите по пути арбалет и поднимайтесь на следующий этаж.



— Отыщите два закрытых помещения с кнопками напротив окон и стреляйте в них, пока кнопки не будут нажаты. После этого откроются входы в два лабиринта. В первом лабиринте (верхнем) вы найдете ключ, который потребуется во втором (нижнем), а во втором — ключ, который откроет дверь, находящуюся между двумя помещениями с кнопками. Надеюсь, мне удалось вас запутать?

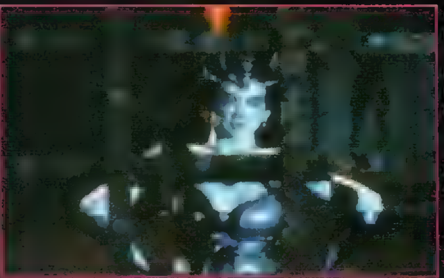
— В зале с магическими «лазерами» сначала необходимо пройти в дверь направо, взять там синий ключ (**Blue Idol Key Of The Lich**) и дернуть рычаг (как открыть дверь, ведущую к этому ключу, уверен, вы догадаетесь сами).

— После этого идите в дверь напротив (защита будет отключена) и сразу **СОХРАНИТЕ ИГРУ!** Ваша задача не попасть самому под луч «лазера» (найдите «мертвые зоны») и заманить под смертоносный фокусированный пучок противников. Особенно важно выманить механического голема, притаившегося в дальней части помещения.

— Отыщите красный ключ (**Red Idol Key Of The Lich**) и возвращайтесь к двери с двойной «лазерной» защитой. Установите оба ключа в соответствующие по цвету лунки и заходите внутрь.

— **СОХРАНИТЕ ИГРУ!** Пройти через плеяду «лазерных» лучей — одно из самых неприятных и сложных заданий в игре. Естественно, после каждого





часть работы по уничтожению злой волшебницы возьмет на себя Посох. Но дополнительно не мешало бы сразу обработать Хекубу заклинанием Tag, чтобы видеть ее перемещения на карте. Из атакующих заклинаний лучше всего применять Fist of Vengeance — довольно дорогое, но в буквальном смысле убийственное удовольствие. Да, и не забудьте сразу избавиться от всей свиты, чтобы не путалась под ногами и не мешала сосредоточиться на главном противнике.

That's all, folks!

успешного преодоления препятствия сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь...

— Последнее испытание, которое вновь будет связано с беспощадными «лазерами,» заключается в лавировании между четырьмя вращающимися лучами. Действовать тут надо в два этапа — сначала подобраться к любой из двух полупрозрачных синих стен, прячась от лучей за небольшими преградами, а потом за несколько рейдов отключить все четыре источника с помощью четырех рычагов. Впоследствии вы можете вновь включить один из лазеров, чтобы быстро расправиться с противниками.

— Посох (Staff of Oblivion), который вы найдете в следующем помещении, — просто фантастическое оружие! Это без преувеличения. Судите сами — в нем очень много МОЩНЫХ зарядов, он автоматически поражает всех врагов в пределах видимости и стремительно заряжается от обычных синих кристаллов. Неудивительно, что с его помощью когда-то люди одержали верх над Силами Зла... С такой игрушкой любой герой становится просто неприступным бастионом!

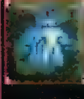
Задание: Разборка с Хекубой.

Комментарии к выполнению: Основную

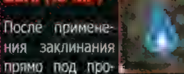


ЗАКЛИНАНИЯ И СКИЛЛЫ ЧАРОДЕЯ

Blink (10 MP)

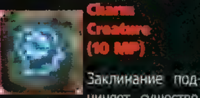


После применения персонаж телепортируется в безопасное место. С ростом уровня процесс телепортации ускоряется.



Burn (10 MP)

После применения заклинания прямо под противником образуется столб пламени. С ростом уровня увеличивается длительность заклинания, радиус действия и наносимые повреждения.



Charm Creature (10 MP)

Заклинание подчиняет существо, находящееся напротив персонажа. Для подчинения обязательно требуется свиток с информацией о существе. Успех применения заклинания пропорционален уровню персонажа.

Counterspell (20 MP)

Отменяет все заклинания в пределах некоторого радиуса от персонажа.



Cure Poison (30 MP)

Мгновенно излечивает отравление персонажа.



Fist of Vengeance (60 MP)

Заклинание вызывает падение гигантского камня в указанную точку.



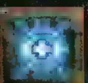
Force of Nature (60 MP)

Вызывает эфирную зеленоватую сферу, уничтожающую любое существо, которое по неосторожности к ней прикоснется. Действует и на вашего персонажа!



Greater Heal (варьируется)

Заклинание начинает процесс превращения маны в здоровье, который прекращается либо при полном исчерпании маны или полном восстановлении здоровья, либо при нажатии на любую из клавиш управления (движение, атака и т.д.). С ростом уровня увеличивается отношение числа полученных хит-поинтов к израсходованной мане, но в любом случае это соотношение не может быть больше 1/1.



Infravision (30 MP)

Заклинание позволяет видеть объекты и существа даже в кромешной тьме, а также засекать невидимых персонажей. С ростом уровня увеличивается продолжительность эффекта заклинания.



Inversion (10 MP)

Отсылает одно заклинание противника назад. Очень эффективно при сражениях с магами-боссами.



Lesser Heal (30 MP)

Восстанавливает небольшое количество хит-поинтов.

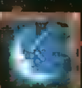


Light (10 MP)

Освещает все пространство вокруг героя ярким светом. С ростом уровня увеличивается продолжительность эффекта заклинания.

Meteor (30 MP)

Заклинание вызывает падение огненного камня в указанную точку. С ростом уровня возрастает скорость падения и наносимые повреждения.



Moonglow (10 MP)

Заклинание заставляет курсор светиться легком рассеянным светом и позволяет с его помощью освещать темные закутки подземелий. С ростом уровня курсор светится дольше, а также увеличивается радиус освещения.

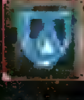
Pixie Swarm (30 MP)

Заклинание вызывает несколько искорок, которые автоматически атакуют ближайшего противника. Если в пределах видимости нет ни одного врага, то искорки просто вращаются вокруг персонажа, ожидая часа своего применения. С ростом уровня увеличивается число таких искорок и наносимые ими повреждения.



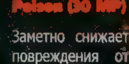
Poison (10 MP)

Заклинание отравляет ближайшего к персонажу противника.



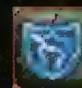
Protect From Fire (30 MP)

Заметно снижает повреждения от всех огненных атак. С ростом уровня увеличивается эффект заклинания.



Protect From Poison (30 MP)

Заметно снижает повреждения от всех отравляющих и токсичных воздействий. С ростом уровня увеличивается эффект заклинания.



Protect From Shock (30 MP)

Заметно снижает повреждения от всех электрических воздействий и атак. С ростом уровня увеличивается эффект заклинания.

Slow (10 MP)

Заклинание на некоторый промежуток времени замедляет все действия противника. С ростом уровня увеличивается продолжительность эффекта заклинания.



Stun (10 MP)

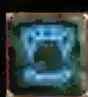
Заклинание обездвиживает ближайшего противника на некоторый промежуток времени. При этом последний может атаковать и применять заклинания. С ростом уровня увеличивается продолжительность эффекта заклинания.

Tag (10 MP)

Вызывает магическую бирку, которая с огромной скоростью летает по окружающему пространству, отражаясь от препятствий. При соприкосновении с существом последнее становится видно на мини-карте в виде красной точки. Увы, в данный момент времени может быть активна только одна такая магическая бирка.

Toxic Cloud (60 MP)

Заклинание создает в указанном месте облако ядовитых газов, которое отнимает жизнь у всех существ, вдохнувших его смрад. С ростом уровня увеличивается время существования облака и число наносимых им повреждений.



Vampirism (20 MP)

После применения этого заклинания жизнь персонажа увеличивается пропорционально тем повреждениям, которые он наносит противнику. С ростом уровня увеличивается продолжительность эффекта заклинания, а также число получаемых хит-поинтов, но при этом оно всегда будет оставаться меньше нанесенных повреждений.

Отдельного упоминания заслуживают заклинания, начинающиеся со слова «Summon». Специальной возможностью чародея является вызов существ, но при этом он может воспользоваться ею только при наличии свитка с информацией о вызываемом существе, а также при достижении определенной главы основной сюжетной линии (если быть точным, то восьмой). Последнее относится только к одиночной игре и на multiplayer не распространяется.

Количество одновременно контролируемых существ зависит, во-первых, от уровня самого чародея, а во-вторых, от характеристик этого существа. В любом случае вам не удастся вызвать более восьми подконтрольных созданий.



СОВЕТЫ И ХИНТЫ

1 Носите с собой как минимум два комплекта оружия и обмундирования — один основной, а второй — запасной. Это избавит вас от возвращения к торговцам на половине пути — ведь плохенькая защита лучше, нежели вообще без оной.

2 Время от времени посматривайте на индикатор в левом нижнем углу экрана. Он показывает не только время, требуемое на восстановление после удара, но и состояние оружия. Как только фон станет ярко-оранжевым — срочно меняйте текущее оружие!

3 Периодической проверки на износ требует и обмундирование. Помните — вещь, даже очень сильно испорченную, дешевле починить, нежели купить новую.

4 Почаще пользуйтесь быстрым сохранением/чтение игры (клавиши F2/F4 соответственно), благо обе эти операции не требуют много времени.

5 Цены у разных торговцев при скупке притащенного вами добра отличаются. Если на счету каждый золотой, то нужно обойти всех лавочников и выяснить разброс цен на тот или иной предмет.

6 При получении нового уровня все характеристики героя получают определенные бонусы. Распределение бонусов происходит автоматически, в зависимости от класса. У воина, например, в основном увеличивается сила, у волшебника — мана и т.д.

7 Специальные возможности, как, например, установка ловушек и вызов существ (для чародея) появляются на определенной Главе основной сюжетной линии.

8 Уровень заклинания увеличивается с каждой прочитанной книжкой на единичку.

9 Формально максимальный уровень может быть любым. Тем не менее, нет смысла читать книги, когда заклинание достигнет третьего уровня — несмотря на дальнейший рост уровня, эффект заклинания при этом улучшаться не будет.

10 При превышении максимально допустимого веса персонаж лишается возможности двигаться (но сохраняет способность применять заклинания и использовать оружие). Зато пока это предельное значение не будет достигнуто, вес **НИКАК** не влияет на скорость передвижения и другие показатели.

11 Максимальный уровень персонажа при одиночной игре равен 10. Но если выполнить **ВСЕ** квесты и уничтожить практически всех монстров, то можно достичь 11 уровня.

12 Все оружие и броня поделены на шесть степеней прочности, в зависимости от материала, из которого они изготовлены — от меди до алмаза. Некоторые виды оружия магически усовершенствованы, а редкие образцы обладают двумя такими усовершенствованиями.

13 Обмундирование воина состоит из рубахи, брюк, накидки, кожаного обмундирования (сапоги, штанины, туника, рукава, шлем), кирасы и кольчуги. Обмундирование чародея — из рубахи, брюк, накидки, кожаного обмундирования (сапоги, штанины, туника, рукава, шлем) и специального металлического шлема. Обмундирование волшебника — из рубахи, брюк, накидки, робы и шлема.

14 Изменить раскладку клавиатуры можно не только с помощью раздела «**Options**», но и подредактировав файл **nox.cfg**. Там же можно изменить и другие игровые параметры.

15 Чтобы навсегда успокоить зомби, примените на нем заклинание **Burn** или любое другое, связанное с огнем, когда он будет лежать пластом.

16. Вы можете подобрать предмет даже через решетки и окна, если подойдете достаточно близко к нему.

17. Удобно разделить заклинания по категориям — атакующие, защитные, вспомогательные и т.д. и поместить их в отдельные наборы. С помощью клавиш W и E вы можете прокрутить список таких наборов.

18 Заводите противников в ловушки! Очень эффективно водить их по потокам лавы, заманивать под падающие глыбы и т.д.

19 Все двери можно блокировать с помощью подручных предметов, например, с помощью столов, кроватей и т.д. Точно так же можно забаррикадировать узкий коридор или тоннель.

20 Защитные заклинания, в отличие от подавляющего большинства атакующих, могут быть применены во время движения!

21 Для применения заклинания не на своего персонажа, а на союзника или подчиненное/вызванное существо щелкните на треугольнике, расположенном над иконкой спелла. Чтобы заклинание вновь начало действовать на персонажа, повторно щелкните на этом треугольнике.

НЮАНСЫ УПРАВЛЕНИЯ

Пробел — прыжок.

— вызов панели инвентаря.

— вызов книги с заклинаниями и свитками.

TAB — вызов карты.

— уменьшить масштаб карты.

— увеличить масштаб карты.

A, S, D, F, G — вызов соответствующего заклинания из текущего набора.

W — предыдущий набор заклинаний.

E — следующий набор заклинаний.

— выбрать набор заклинаний.

T — вызвать бомбера с ловушкой.

V — поменять оружие.

— быстрое восстановление жизни.

— быстрое восстановление маны.

— быстрое лечение от отравления.

ENTER — режим чата.

— командный чат.

— вызов консоли.

— быстрое сохранение (файл autosave).

— быстрое прочтение (файл autosave).

— увеличить размер игрового окна.

— уменьшить размер игрового окна.

INS — положительная гамма-коррекция.

DEL — отрицательная гамма-коррекция.

— снять картинку (.bmp в директории с иг-

ПАМЯТКА ЧИТЕРАМ

Нажмите во время игры , после чего в появившейся консоли наберите заветное слово: racoiaws. После этого будет открыт доступ к чит-кодам, полный список которых вызывается по команде: **help cheat**. Вот некоторые из наиболее часто используемых кодов:

cheat health — полное восстановление здоровья.

cheat mana — полное восстановление маны.

cheat ability — восстановление всех способностей (для воина).

cheat spells # — устанавливает все заклинания на уровень #.

cheat gold # — добавляет # золотых к текущей наличности.

cheat level # — мгновенное перемещение на уровень #.

Set god — бессмертие + все заклинания + все свитки существ + и т.д.



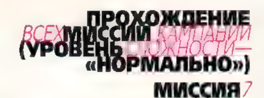
КАРТА НОКСА


ФОТОГРАФ К. ПОПОВ
106.8 FM
радио
СТАНЦИЯ
2000
сегодня музыка звучит так!

ОГНЕМ И МЕЧОМ (TZAR)

Окончание. Начало смотри в номерах 4 и 5 (61, 62) за 2000 год.

Наталья ВАСИЛЬЕВА и Сергей ДРЕГАЛИН



ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ МИССИЙ КАМПАНИИ (УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ — «НОРМАЛЬНО»)

МИССИЯ 7

Возможно, что предлагаемое ниже прохождение этой миссии является не самым удачным. Но более изящного решения, увы, найти не удалось. Шанс на победу примерно равен 1/4, если не меньше, так что будьте готовы к нескольким попыткам. Дело в том, что, во-первых, взять противника методом долговременной осады не получится, так как он обладает бесконечными(!) ресурсами. Точнее, реально бесконечны золото, камни и, естественно, пища, а вот лес теоретически когда-нибудь закончится... Но это **СЛИШКОМ** долго. Да и то не факт, что даже после исчерпания всех древесных запасов, вы сумеете разбить оборону противника. Во-вторых, обратите внимание на четкую формулировку задания. Вам **НЕ** нужно полностью разгромить противника. Достаточно убить героя Бирюлькина (единственный крестоносец). В-третьих, через час игрового времени победить противника будет практически невозможно, так как он наставит множество магических ловушек около Бирюлькина и соберет огромную армию телохранителей. Поэтому я предлагаю привлечь на свою сторону фактор внезапности и реализовать следующий стратегический план.

Прежде всего соберите все войска, разбейте их на отряды (по видам войск) и отправляйтесь лесной тропой к точке, обозначенной маркером 1. Там уничтожьте всю нечисть и заберите пузырек с красным снадобьем, который после использования увеличит опыт героя на 10 единиц. Советую использовать сей ценный артефакт на Горацио (по очевидным причинам).

После этого собирайте войска около точки 2, сохраняйте игру и готовьтесь к блиц-нападению. Идти по центральному коридору ни в коем случае нельзя, так как в районе 5 вас поджидает засада, поэтому идите по маршруту 2 - 3. Схватившись с основными силами противника, немедленно выделяйте отряд рыцарей (можно с Горацио) и по стрелкам рвитесь к зоне 4, где и находится Бирюлькин. Чтобы не ошибиться, активизируйте паузу и поищите его среди прочих юнитов.

Пока ваши конные войска разбираются с вражеским генералом, постарайтесь оттянуть на оставшиеся отряды максимум сил противника. Не жалейте обычные подразделения, прячьте только героев. Обязательно используйте весь «стратегический запас» заклинаний Огненный Дождь — это поможет вам выиграть немного времени. Остальное зависит от скоординированности действий и, естественно, удачи.

МИССИЯ 8

Миссия с достаточно стандартной завязкой и совершенно неожиданным финалом...

Обратите внимание на географию места — единственным уязвимым местом являются два моста 1 и 2, которые враг обязательно будет использовать для нападения. Есть соблазн немедленно уничтожить их прямо в начале миссии, на манер того, как это было сделано в миссии 5. Но, увы, это неосуществимо, так как на острове 3 находится солидный вооруженный отряд. На его уничтожение уйдет очень много времени (да и потребует ювелирных по точности действий), за которое основной противник успеет развиться и начать наступательные действия. Поэтому поберегите начальные силы и используйте их только для обороны деревеньки.



С самого начала стройте побольше крестьян и форсируйте развитие экономики. При первой же возможности огородитесь глухой стеной (не забудьте про ворота!). Как только все поселение будет отгорожено, противник перестанет валить толпой — видимо, это особенность AI, заключающаяся в том, что если путь для юнита блокирован, то он замирает на месте. Воспользуйтесь передышкой, копите ресурсы и потихоньку тренируйте на чучелах элитную армию.

Настал второй этап операции. Собрав войска (желательно, чтобы все воины были не ниже восьмого уровня), ведите их к любому из мостов, отбивайте отряды противника и уничтожайте ненужную инженерную постройку. После этого таким же способом выносите второй мост.

Очистите остров от уцелевших сил и сооружений противника. После этого собирайте оставшиеся ресурсы, параллельно обнося ВСЕ побережье башнями. Последнее необходимо для оперативного уничтожения морского десанта врага.

Возведите гавань, постройте корабль и плывите на нем к священникам на остров 4. Поговорите с этими бравыми ребятами и ОБЯЗАТЕЛЬНО подберите два предмета — колбу с синим зельем (+100 к максимальной мане) и книгу с заклинанием Заморозка.

А вот теперь и наступила долгожданная развязка. Звучит неправдоподобно, но факт — уничтожить противника можно только тремя юнитами — Жировым и парой священников! Ну, в крайнем случае, можно добавить к этой тройке Горацио, что называется, на подхват. Правда, понадобится еще и недюжинный запас терпения, но это с лихвой окупится бешеным прогрессом персонажей и такой же бешеной динамикой.

Основным действующим лицом станет, конечно, Жиров. Судите сами — заклинание Заморозка НЕ расходует ману и НЕ ограничено по числу применений. Немного попрактиковавшись, вы научитесь легко сдерживать огромные армии врага — главное, не применять заклинание слишком близко к самому волшебнику. Небольшие ранения, которые все же будут неизбежны, подлечит мобильный госпиталь в лице двух друидов... Ну а Горацио будет добивать застывших противников и обеспечивать минимальное прикрытие.

И последнее. Заклинание Заморозка, помимо парализации группы юнитов, еще причиняет солидные повреждения. Многократное применение спелла не только увеличивает продолжительность заморозки, но и наносит дополнительные ранения. В любом случае убить юнит только заклинанием не получится — его здоровье после многократного применения спелла остановится на единичке и за этот барьер не перевалит.

После успешного разгрома Жиров был девяностого(!) уровня! А вот сколько он уложил в сыру землю врагов — подсчету не поддается...

МИССИЯ 9

Не мучайте себя вопросом, что же делать в этой миссии. Нужно ли сразу атаковать врага или все же попытаться отстроить некое подобие базы?.. Прочь сомненья! Битва уже началась, поэтому приступайте к немедленным действиям.









Несмотря на кажущееся величие войск и наличие подкрепления, которое прибудет примерно через три с половиной минуты игрового времени после начала этапа, у вас НЕдостаточно сил, чтобы в лоб разбить оборону противника. Помните золотое правило стратега, гласящее о том, что нападающих войск должно быть как минимум втрое больше, нежели чем у обороняющейся стороны? А у противника в данном случае сил не меньше, чем у вас, да и стационарная оборона отстроена на совесть... Поэтому будем действовать осторожно и с умом.

Во-первых, не нужно распылять силы. Нападение должно осуществляться с одного направления (обозначено стрелкой на карте), иначе вам просто будет не уследить за своими войсками. Передислоцируйте весь отряд (1) к позиции (2), после чего выведите из боя катапульты и незадействованные войска на позиции (3) и также подведите их к точке (2). Отбейте отряд преследователей и начинайте подготовку к сражению. Сгруппируйте войска у маркера (2), разбейте войско на отряды, берите все тяжелые катапульты и переходите ко второй части плана.

Во-вторых, проведите предварительный артобстрел. Вам нужно разбить с помощью тяжелых катапульт первый эшелон стационарной обороны, т.е. уничтожить ворота и башни с ударного направления. Тяжелые катапульты должны с успехом выполнить эту боевую задачу. Для прикрытия тяжелой артиллерии держите поблизости небольшой отряд, но ни в коем случае не давайте ему (равно как и любым другим отрядам) углубиться на территорию противника.

В-третьих, постройте десяток оборонительных башен — у вас как раз хватит на такое строительство ресурсов. Башни не только прикроют вас с тыла, но и отвлекут противника, а также помешают ему строить дополнительные сооружения и добывать ресурсы. Помимо башен, неплохо было бы обзавестись парой застав, выполняющих роль полевых госпиталей.

В-четвертых, принимайте бой подальше от наружных стен. Дело в том, что наибольшую опасность представляет второй эшелон обороны, и если вы изберете полем брани прилегающие к нему территории, то ваши войска просто полягут под градом стрел и катапульт.

Ну а после уничтожения первого эшелона вместе с прибывшим подкреплением атакуйте цитадель Сорокопуда (4). Следите за тремя героями — как обычно, ни один из них не должен погибнуть. Поэтому запустите войска на глобальную атаку (очень удобно в таких целях держать нажатой клавишу Ctrl при отдаче приказа) и аккуратно действуйте героями. Например, уничтожайте тяжелые катапульты врага, обеспечивайте прикрытие своим войскам и т.д.

После того как корабль Сорокопуда, позорно махнув флагом, скроется за горизонтом, миссия будет считаться успешно выполненной. Ушел прямо из под носа, мерзавец!..

МИССИЯ 10

Внимание! Эта миссия относится к разряду «миссий на выживание», т.е. вам нужно просто продержаться пока не будут выполнены определенные задания. На протяжении всего этого времени противник будет осуществлять регулярные атаки.

Итак, ваши самые первые действия должны быть направлены на создание стационарной обороны. Закройте все бреши новыми стенами, после чего постройте по периметру несколько башен. Одновременно с этим запустите маховик экономики, заставив крестьян добывать лес и пищу. Особое внимание уделите пище — это самый главный ресурс, без наличия которого миссия будет невыполнимой!

Постройте несколько казарм в районе порта (1). Где-нибудь рядом возведите несколько ферм и домов, после чего приступайте к строительству армии. Армия нужна не только для защиты поселения. Вам также нужно набрать достаточное количество войск, чтобы битком забить четыре галеона. Не играет роли, какие именно войска должны быть погружены, — важно только, чтобы их было достаточно. Поэтому стройте самых дешевых солдат — дружинников, мечников или лучников, которым кроме еды ничего и не нужно (символическое количество леса при рекрутировании лучников в расчет не берем).

Отправьте Горацио и Жирова к двум гигантским статуям (2), около которых вы встретите рыцаря с благородным именем Вандал. Путешествуя по лесу, ни при каких обстоятельствах не утяните за собой войска противника или собственных воинов. Лучше всего сохранить игру перед походом к святым камням.

Бросив все силы на строительство армии, направьте ваш единственный кораблик к точке (3). Приведите четыре корабля к порту (1) и полностью загрузите их войсками. Не забудьте посадить в один из галеонов трех героев. Подведите корабли к порту, и вуаля, на этом миссия успешно завершится!

МИССИЯ 11

После продолжительного плаванья высаживайте свои войска и немедленно отхватывайте замок (1). Ваша задача — в кратчайшее время защитить поселение и в кратчайшее время построить многочисленную армию. Вы находитесь нос к носу с противником (2), и если вы не будете терять почем зря время и оперативно уничтожите его замок (3), то миссия будет успешно пройдена. Иначе война грозит затянуться и может окончиться для вас полным разгромом, так как враг занимает более стратегически выгодную позицию.

Кстати, пусть вас не смущает огромный остров на западе. Пока вы туда не попадете, так как ваши крестьяне не умеют строить форты. Но через пару миссий вы туда еще обязательно загляните. А пока стройте армию и отбивайте редкие атаки противника.

Будьте осторожны с засадой катапульт! Для нейтрализации вышлите к ним Горацио и несколько рыцарей. После этого приступайте к широкомасштабным действиям. Да, и не забудьте предварительно сохранить игру!

И последнее. Для победы **ДОСТАТОЧНО** уничтожить замок (3). На остальное можете не обращать внимания.

МИССИЯ 12

Такой миссии еще не было! Это настоящий квест со множеством заданий и неожиданной трагичной развязкой.

Перво-наперво, поговорите с местным гидом Максимычем. Он отправит вас к двум старостам — Фалле (1) и Азизу (2). Обратите внимание, что вам нужно сохранить в целости и сохранности не только героев, но и корабль!

Плывите к Фалле и поговорите с ним. Староста направит вас на остров с пиратами для освобождения пленного священника (3). Помимо этого, он даст вам 2500 дерева для усовершенствования корабля (до шестого уровня включительно). Остатки дерева пригодятся для починки этого судна.

Выносите палубными орудиями башни и высаживайте все свои войска на берег. Добейте уцелевших пиратов и подойдите к священнику. Подлечите всех раненых и возвращайтесь к Фалле.

Теперь пришло время посетить Азиза. Поговорите с этим парнем, затем с его родственником, после чего плывите за кладом (4). Если брать золото с помощью Азиза, то на вас немедленно нападут привидения и нечисть, а вот если отправить за золотом проворного Вандала, то ничего такого не случится. Поэтому быстро хватайте золото, плывите на всех парусах к деревеньке, передайте золото Азизу, отведите его к складу и бегите к родственнику. Ух, вроде ничего не забыли. Ан нет, забыли. Прежде чем вести Азиза к складу (после этого он перестанет вам подчиняться), обязательно отремонтируйте корабль.

Алчный родственник даст еще одно задание — вернуть магическую книгу (5). Плывите за ней, расправьтесь с пиратами и возвращайтесь к священнику. Большой награды вы не получите, но зато ваши ряды пополнятся священником с магической книгой (воскрешение).

Возвращайтесь к Максимычу и поговорите с ним. Хитрец и лгун посоветует вам отправиться к Джафару (6) — одинокому рыцарю, обосновавшемуся на юго-западе. Похоже ли это на ловушку? Разумеется. Но поскольку выбора у нас нет, то придется идти... А вот что будет дальше — увидите сами.

МИССИЯ 13

А тем временем... А тем временем Горацио покорял Страну Восходящего Солнца.

Берите всех рыцарей и ведите их по побережью к деревеньке (1). Поговорите с местным старостой (конный лучник) и помогите ему доставить фургон с продовольствием (2). Ничего сложного в этом задании нет — просто отправьте фургон по кратчайшей к месту назначения (для задания ломанного маршрута удерживайте клавишу).

После этого плывите к великому священнику (3) на соседний остров. Старый отшельник вверит вам отряд ниндзя, которые дол-







жны расправиться с магами в точке 4. Обратите внимание, что маги находятся на пригорке, и добраться до них конниками никак не удастся. А вот ниндзя легко смогут окропить благородной магической кровушкой свои острые сабли — так как умеют перепрыгивать через стены и забираться на возвышенности.

Оставьте одного ниндзя около великого священника (так надежней), сделайте их невидимыми, сохраните игру и бегите к магам. Отвлеките силы врага конной армией (только не подставляйте Горацио!) и осуществляйте блиц-операцию по уничтожению волшебной братии. Можете, кстати, применить способность ниндзя «убить», назначив в виде цели мага. Но лучше действовать проверенным и отработанным способом — навалиться толпой и покромсать в капусту. Без всяких дополнительных способностей...

МИССИЯ 14

Помните, я обещал, что на острова Полита, Политные острова мы еще вернемся? Вот и пробил тот час! И смею заметить, что в данном случае перед вами один из самых лихо закрученных этапов кампании...

Взгляните на задание для этой миссии. Вы не находите его несколько странным? Подумаешь, построить какие-то гильдии торговцев! Неужели это может вызвать сложность, тем более, что одну гильдию вы можете построить в любой момент?

Очень скоро вы убедитесь, что еще как может. Вся неприятность в том, что вам нужно: а) достать где-то две тысячи золота и б) выдержать натиск превосходящих сил врага. В общем, нужно успеть построить оба этих сооружения до того как обе деревни падут. А то, что они падут — можете даже и не сомневаться.

Первым делом захватывайте деревеньки 1 и 2! Вышлите туда конников, чтобы процесс прошел как можно быстрее. Если вы замешкаетесь, то крестьян заберет противник (по принципу «кто первый добежал, тот и владелец»). А крестьяне для вас очень критичны.

Отправьте работников (а их должно быть 7-8 человек) к золотоносной шахте 3 и стройте рядышком склад. Одновременно возведите где-нибудь в укромном уголке западного острова гильдию. ЗАЩИЩАЙТЕ ЕЕ ВСЕМИ СИЛАМИ!

Собирайте золото, прикрывая шахту. Для прикрытия можно построить пару кораблей и выслать небольшой отряд. Главное, успеть набрать пресловутые 2000, до того как будет разрушена отстроенная гильдия.

Уже после прохождения этого этапа (с энной попытки!) мне пришла в голову другая идея. Что называется, дал себя знать эффект послезнания. Почему бы не построить таверну и взять в долг 1000 золотых? Правда, для этого нужно исследовать соответствующую технологию в гильдии торговцев, которая стоит 400 золотых, но все равно — экономия очевидна. Причем в данном случае доминирующую роль играет не столько экономия средств, сколько экономия времени.

МИССИЯ 15

Пришло время для вызволения из плена нашего старого приятеля Спартака. Он находится в «тюрьме» 1, которая достаточно халатно охраняется. С помощью трех героев и небольшой группы поддержки вы легко освободите своего товарища.



Собирайте все имеющиеся в наличии войска и ведите их через южную границу карты к месту заточения Спартака. После освобождения так же тихо выбирайтесь к своему поселению 2. Конечно, есть великий соблазн изничтожить всю базу противника, но лучше этого не делать — не те силы. Чуток подкопите резервы, подлечите раненых героев и возвращайтесь сюда вновь для окончательной разборки.

Основную часть миссии вам придется развивать базу и готовить силы для штурма магической башни 3. Для этого сначала нужно будет сравнять с землей поселение врага 4, а затем обязательно уничтожить все охранные башни, которые окружают заветную цель. И только после этого приниматься за отстрел магов-охранников. Дело тут в следующем. Когда маги будут уничтожены, башня автоматически перейдет под вашу опеку, а следовательно, попадет под обстрел башен. А этого никак нельзя допустить, так как башня дает возможность строить ковры-самолеты, с помощью которых вы сможете доставить карту, находящуюся на возвышенности. Других способов завладеть картой, увы, не предусмотрено.

МИССИЯ 16

«Леса тут навалом. Но не у нас...», — очень верно подметил Жиров. М-да, леса на этой карте на самом деле не мало 1, но к нему еще необходимо прорваться. А сделать это можно только уничтожив охранный лагерь 2 в течение тридцати минут с момента начала игры.

Осуществить сей план, к счастью, не сложно. Первым делом отправьте побольше крестьян на добычу золота и еды и приступайте к строительству войска. Для штурма лагеря нужно примерно 15-20 тяжелых лучников и 10-15 конных всадников. Естественно, эти войска должны поддерживаться всеми четырьмя героями.

После захвата лесных массивов (не затягивайте с уничтожением лагеря!) быстро готовьте оборонный комплекс для защиты от нападения войск из основного лагеря противника 3. Дальше действуйте по обычной схеме — создайте прочный тыл и готовьтесь к штурму.

При уничтожении супостатов будьте внимательны — у одного из них выпадет свиток. Если вы отдадите этот документ на прочтение Жирову, то миссия будет успешно закончена. Выносить всех противников совсем не обязательно!

МИССИЯ 17

Сразу хочу предупредить — у меня на прохождение последнего этапа ушло четыре вечера! Если кто-то найдет изящный, а главное более быстрый способ разделаться с Замком Зла, был бы очень признателен!

Итак, положение таково — пять лагерей у противника 1, 2, 3, 4 и 5 и три у вас 6, 7, 8. Обратите внимание, что поселениями союзников 7 и 8 руководит компьютер. Но! Все без исключения юниты подчиняются и вашим приказам. Больше того, если вы прикажете, например, арабскому крестьянину построить магическую башню, то она будет причислена к вашим постройкам! Короче говоря, если вы сразу подсуетитесь и заберете к себе в замок по одному крестьянину из поселений 7 и 8, то в перспективе получите доступ ко ВСЕМ технологиям ВСЕХ трех рас.



Далее. Оба союзника будут примерно через час-полтора игрового времени уничтожены. С этим нужно смириться. Для вас оба дружественных лагеря — не более чем буфер, позволяющий выиграть немного времени на развитие. Настройте как можно больше защитных башен и войск на территории союзников (при этом все расходы будут покрыты **НЕ ИЗ ВАШЕЙ СОКРОВИЩНИЦЫ**!). Потом забудьте о них и начинайте готовиться к долгой позиционной войне.

Для начала огородите со всех сторон собственное поселение. Используйте тонкие перешейки для строительства стен и башен. Постарайтесь при этом отхватить как можно больше по площади территории — это играет огромную стратегическую роль!

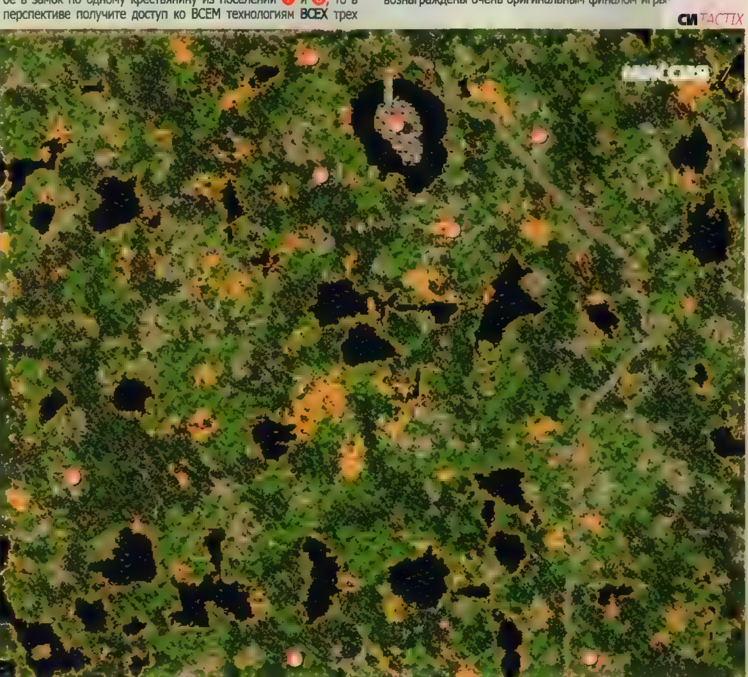
Постройте несколько рынков на максимально удаленных точках вашей базы и запустите между ними несколько десятков караванов. Пусть их нагружают в отправной точке едой, а в конечной — любым другим ресурсом. Небольшой налог с этих операций будет прямиком идти вам в казну — таким образом вы сможете обеспечить себе **БЕСКОНЕЧНЫЙ** приток ресурсов.

Постройте двадцать-тридцать магов и заставьте их вызывать големов. Кстати, для ускорения процесса вы можете двойным щелчком выделить всех магов и после этого дать им совместный приказ строить големов. Через пять-семь минут ваша армия пополнится несколькими десятками каменных чудовищ.

Ограничения на количество подданных в данной миссии попросту нет, поэтому готовьте сразу ОГРОМНУЮ армию. Вот только не бросайте сразу все силы на штурм, так как вы все равно вряд ли сможете ими четко управлять. А когда стройные ряды превращаются в неуправляемую толпу — считайте, битва проиграна. Поэтому лучше производите атаку каскадами по девять отрядов (назначьте им клавиши 1 — 9) из двадцати-тридцати элитных воинов.

Наверное, выбить Замок Зла 1 можно было и без уничтожения всех противников, но тут уж сыграло самолюбие — неужто в последний раз и не зададим жару?!.. Советую и вам на совесть сравнять с землей все пять поселений. Тем более, что труды будут вознаграждены очень оригинальным финалом игры!

СИ TACTIX





КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

The Sims

Во время игры нажмите [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [C] и введите:

Klapaucius — получаете 1000$
Water_Tool — дом оказывается на острове посреди озера
Set_Hour (1 — 24) — установить время суток
Set Speed (-1000 — 1000) — установить игровую скорость
Autonomy (1-100) — изменить отношением sim'ов к сами себе
Interests — изменить личность sim'а
Grow_Grass (1-100) — вырастить траву
Map_Edit — переключить режим карты
Route_Baloons — переключить режим tutorial
Sweep — включить/выключить подсказки

Soldier of Fortune (демо-версия)

Запустите игру «**sof.exe+set console 1**». В игре клавишей <~> откройте консоль и введите:

God — режим бога
Noclip — режим прохождения сквозь стены
Notarget — враги вас не видят
Timescale.4 — действие этого кода неизвестно
Givemoretutorial — появляется шотган
Givesnipertutorial — появляется снайперская винтовка

Чтобы получить другие предметы и оружие, введите:

SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_machinegun
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_auto
SPAWN ITEM_AMMO_rocket
SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_pistol
SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
SPAWN ITEM_EQUIP_armor
SPAWN ITEM_EQUIP_c4
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles
SPAWN m_nyc_eburn
SPAWN m_nyc_mskinhead1
SPAWN m_nyc_politician
SPAWN m_nyc_mpunk

Boarder Zone

Введите коды в процессе игры:

Slipiveikkoliitelee — открываются новые трассы
Lee — открываются новые трассы
Hiihtoope — становится доступен еще один игрок
Ope — становится доступен еще один игрок
Imhotepmaailmojentuhoaja — режим debug (для того, чтобы его активизировать в процессе игры нажмите клавишу [?])
Seivaavideograbbi — сделать фотографию
Exterminaattori — действие этого кода неизвестно

Сделать доступными все трассы:

Для этого вам придется залезть в папку /Saved_Data/ (папка Supreme), затем открыть файл **Avaiable_Levels.txt** и изменить его данные на:

```
{
«Easy»,1,
«Medium»,1,
«Hard»,1
}
```

После этого сохраните этот файл и откройте **Defaults.txt**. Там строку

available_tracks = 3;

следует заменить на

available_tracks = 7;

Urban Chaos

Для того, чтобы коды заработали, выдолжны находиться в режиме **Debug**. Для этого нажмите [?] и введите **BANGUNSNOTGAMES**. Кстати после этого ваш герой станет неуязвимым. Следующие коды нужно также вводить после нажатия [?]:

BOO — коллекция взрывчатки
CRINKLES — включить/выключить бандитов
DARCI — играть за Дарси
ROPER — играть за Ропера
FADE # — установить уровень тумана (# — любая цифра)
WORLD — выбрать музыку
AMBIENT # # # — установить освещение (R, G, B)
WIN — успешно завершить уровень
LOSE — проиграть уровень
CCTV — все осещается зеленым фосфоресцирующим светом
TELW # — оказаться в точке #
TELS — сохранить точку назначения на карте
TELR — вернуться в сохраненную точку назначения на карте

Действие следующих кодов достигается нажатием всего одной клавиши:

[?] — показать маршруты машин
[W] — включить дождь
[E] — появляется случайная машинка
[?] — появляется взрывающаяся бочка
[?] — показать районы прогулок пешеходов
[— переключить камеру обзора врага
] — переключить камеру обзора врага
[?] — включить/выключить камеру обзора врага
; — замедленное движение
` — пауза
> — Fart smoke (перевод все равно неприличен)
[CTRL] — показать статистику
[?] — передвинуться вперед на десять шагов
[?] — показать координаты
[?] — появляется источник света
[F11] — включить/выключить облака
[F12] — появляется оружие
[F3] — выйти из игры
Keypad 7 — выбрать игровой эффект
Keypad 5 — отключить выбранный игровой эффект
Keypad 3 — оранжевый туман

Ultima IX: Ascension

Внимание! Использование некоторых кодов может привести к ошибкам в игровом процессе. В частности могут исчезнуть отдельные квесты, что сделает дальнейшее прохождение игры невозможным.

В директории, в которую вы установили **Ultima IX** найдите файл **default.kmp**. Откройте его текстовым редактором и найдите строку:

[Cheat Commands]

Прямо под ней впишите следующее:

[ALT] + [SHIFT] + [?] = toggle_avatar_invulnerable

[ALT] + [SHIFT] + [L] = toggle_avatar_fly

Собственно, в процессе игры комбинация клавиш [ALT] + [SHIFT] + [?] сделает Аватара неуязвимым, а [ALT] + [SHIFT] + [L] — предоставит возможность полетать.

Также вы можете вписать следующие строки:

pass_one_hour — проходит один час
unpass_one_hour — время возвращается на час назад
sunrise_sunset — солнце всходит или заходит
pass_one_minute — проходит одна минута
unpass_one_minute — время возвращается на минуту назад
toggle_sun — переключить режим солнца
toggle_wind — переключить режим ветра
toggle_storms — переключить режим бури
toggle_avatar_fast — Аватар будет быстрее бегать

КОДЫ PS

Spyro 2: Ripto's Rage!

Способности.
Введите игру в режим паузы и нажмите (●)(4), (■), чтобы получить способности плавать, карабкаться по горам и бадаться без всяких проблем.

Режим больших голов.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲(4), R1(4), (●), чтобы увеличить размер головы дракончика.

Плоский режим.
Введите игру в режим паузы и нажмите ◀, ▶, ◀, ▶, L2, R2, L2, R2, (■).

Сделать Spyro красным.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, (●).

Сделать Spyro синим.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, X.

Сделать Spyro розовым.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, (■).

Сделать Spyro зеленым.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, (▲).

Сделать Spyro желтым.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲(2).

Сделать Spyro черным.
Введите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, (■), R1, R2, L1, L2, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▼.

Посмотреть титры.
Введите игру в режим паузы и нажмите (■), (●), (■), (●), (■), (●), ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶.

Демо-версия игры Crash Team Racing

На экране заставки зажмите L1 + R2 и нажмите (■).

Поиск кристаллов.
Зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и **Sparks** разверне вас в направлении ближайшего кристалла.

Jet Rider 3 (Jet Moto 3)

Гонки на большой скорости.
Во время игры нажмите L1 + ▶, R1 + ▼, (■), L1 + (▲), R1 + ▼, L1 + ◀, Select.

Телевизионная камера.
Во время игры нажмите (●), L1 + (▲), L1 + (✕), (▲), R1 + ▲.

Stunt режим.
Соберите все 10 «**track coins**» (монет на трассах) в режиме season.

Играть за Granny.
Займите первое место на уровне сложности professional.

Играть за Ballad.
Успешно завершите **professional** сезон всеми гонщиками (за исключением двух).

Трассы Planet X и Ramp Park.
Займите первое место в режиме circuit на уровне сложности professional.

Спрыгнуть с мотоцикла.
Зажмите R1 + R2 + L1 + L2.

H&K Class 2.
На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀.

H&K Class 4.
На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите ▼, ▶, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ▶.

Pulse Class 2.
На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▲, ◀, ▲, ◀, ▼, ◀, ▲, ◀.

Pulse Class 3.
На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, ▶.

Pulse Class 4.
На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ▶, ▲, ◀.

Reac Class 1.
На экране главного меню зажмите Start и нажмите ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶

В последнее время меня письма читателей стали пугать. Нас уже не критикуют, не размышляют о судьбах игровой индустрии, как-то очень вяло возмущаются низкими оценками любимых игр, не задают интересных вопросов и не предлагают новых тем для обсуждения. Зато читатели с большой охотой начали критиковать письма друг друга. Такова общая тенденция. Что бы это значило? Ведь, чтобы убедить своего собеседника в своей правоте, достаточно ясно, четко, логично и эффектно изложить свою позицию. Какой смысл возмущаться тем, что кто-то когда-то сказал что-то не то о приставках, недоумевать по поводу преуменьшения достоинств StarCraft в одном из писем и т.д. Зачем переходить крайности и устраивать из "Обратной Связи" подобие интернетовского форума? В конце концов, форум есть на нашем сайте, заходите и спорьте друг с другом на здоровье, уверен, что сотрудники редакции не останутся в стороне. Так или иначе я постарался сделать так, чтобы "Обратная Связь" оставалось такой, какой мы ее когда-то задумывали. То есть — интересной.

Начнем мы с необычайно мрачного, свирепого письма, автор которого проехался буквально по всем за исключением "любимого журнала":



Привет тебе, всеми уважаемая и любимая редакция "Страны Игр"!

Пишу впервые и надеюсь, мое письмо не останется без внимания. В своем письме обойдусь без идиотских, наивно-туповатых шуточек и умозаключений с безуспешным закосом под вас, как это делают 90% тех, кто пишет к вам в редакцию. Зовут меня Варя и хочу дать вам несколько советов и задать несколько вопросов (очень прошу на них ответить). Начну с вопросов. Итак, живя в полудохлом и отсталом с точки зрения игровой индустрии городе Сочи (примером этого может послужить тот факт, что в нашем городе года два назад появилась всего лишь ОДНА приставка Nintendo 64, разумеется, какой-то идиот ее купил, но вот через месяц по телеку бежало объявление — "Продам приставку Nintendo 64"), мне абсолютно неизвестно о шансах новой сеговской консоли в России. PS — рвотный порошок. Мне уже противно смотреть на ее графику, отсюда первый вопрос: как вы думаете, сумеет ли Dreamcast хотя бы наполовину распространиться, как PS в России? Вопрос второй: кто, на ваш взгляд, в ближайшем будущем будет лидером среди приставочных фирм? Разумеется, в игровой индустрии. (Я, конечно, понимаю, что вы не астрологи, но, тем не менее, ваше мнение весомо и интересно).

Про PC я вообще молчу, тоже не весело. Правда, есть один гейм-клуб в нашем городе — Ultima называется, да и там тусуются одним малолетки, корчащие из себя хакеров с пульсирующими мозгами.

А теперь несколько советов. Совет первый: было бы просто замечательно, если бы вы перед описанием или обзором какой-нибудь игры прямо рядом с табличкой, где указаны платформа, жанр, издатель и т.д., печатали изображение диска или обложки диска самой игры. Помните, както вы делали это раньше? Это будет великолепно, сейчас расскажу, почему. Так вот, идет, например, геймер, рядовой пацан 15-18 лет, идет весь погруженный в свои проблемы, свои дела, не обращая внимания проходит он мимо компьютерной лавки в торговом центре и ХО-БА! Глаза натолкнулись на что-то знакомое и до боли желаемое. "Ах да! Ну, конечно! — воскликнул наш геймер. — Это же тот самый диск, та самая клевая игра, которая была описана в "Стране Игр"!!! Вот так-то. То же самое можно сказать о плохой игре. Зная ее внешний облик, то бишь обложку на диске, какой бы невероятно-красивой та обложка ни была, диск этот наш геймер уже не купит. Надеюсь, вы прислушаетесь к этому совету, так как если вы воплотите его в жизнь, то, мне кажется, благодарных геймеров станет больше, а отсюда фанов вашего журнала.



Совет номер два: сделайте постер побольше. Не в два, а в четыре разворота, так как такие великолепные фэнтезийные (и не только) шедевры великолепно смотрятся на стене. У меня, например, календарь в четыре разворота за 99 год (где Dungeon Keeper II) до сих пор висит.

Вот, в принципе, и все, моя любимая редакция. Обязательно напишу еще. Мой адрес: 354068, г. Сочи, пер. Пасечный, д. 21, Варе. Пишите все, отвечу всем, а журналу "СИ" удачи и процветания.

Нельзя так... Людей нужно любить или хотя бы делать соответствующий вид. Иначе вас будут бояться и обходить стороной. Критикуйте лучше нас — читатели-то в чем виноваты? А в чем виноват рядовой геймер, человек, который просто любит поиграть? Мы-то, понятное дело, виноваты во всем, но упорно в этом не хотим сознаваться — такие уж мы люди. Один Назаров чего стоит... А за что вы PS назвали рвотным порошком? Конечно, графика выглядит... гм, странновато, но ведь процентов восемьдесят читателей продолжают уверять нас, что графика в игре — это не главное. Порой мы бываем вынуждены с ними согласиться. Что касается первого вопроса, то однозначного ответа вам не даст никто. Единственный ответ, который был бы здесь уместен: возможно. В ближайшем будущем лидером на рынке приставок, скорее всего, останется Sony, многое, конечно, зависит от запуска PlayStation 2, который к моменту выхода номера уже произойдет... Теперь о советах. Ответьте только на один вопрос: рядовой пацан 15-18 лет не способен сориентироваться на основе названия игры? Для того, чтобы вывести его из тяжких раздумий, непременно требуется картинка, которая порой оказывается не такой уж яркой и выразительной? Комментируя второй совет, отделаюсь одним-единственным словом: сделаем.

Хочу обратить ваше внимание на советы по прохождению "Горького-18":

Прошел тут я недавно "Горького" и хочу высказать некоторые комментарии к Вашему прохождению. Скажу сразу: проходил я намного экономнее (в отношении боеприпасов) — к концу игры у меня остались еще вагон и маленькая тележка разнообразных патронов, обойм и т.д. У меня уже к середине игры вся троица обладала 10-м уровнем по оружию ближнего боя.

Но дело не в этом. Я обнаружил несколько занятных глюков (лазеек?), например, названный Вами "очень мерзким" Шериф уничтожается очень просто: он может атаковать

только с середины стороны (он площадью 3х3 — со второй клетки каждой стороны). Так вот, нужно зажать его в углу (т.е. там, где он стоит) и встать так, чтобы он не мог ни в кого попасть (т.е. на "углах"), и можно уничтожать его произвольным оружием.
Идем дальше — бой, где надо защитить Анну Хатчинс: можно зажать нижнего Топотуна с самого края карты, (целесообразно делать это с помощью Юкко) и он н-и-ч-е-г-о не будет делать. Мессия — я огородил ящиками по такой схеме:

```
      М
ЯЯЧЯ
Ч       Ч
```

(Я — ящик, М — Мессия, Ч — член отряда). В итоге Мессия упорно пытался атаковать крайнего левого (на схеме) бойца. Надо ли говорить, что Мессия хорошо получил по мозгам оружием ближнего боя — мне было лень тратить на такого дауна патроны, к тому же такая халява выпадает редко.
Есть способ избавляться от нежелательного подкрепления (особенно в бою, где в первый раз встречаются Гарсии). Фишка в том, что надо сначала всех хорошенько побить, а затем убить их в течение одного хода. В этом случае подкрепление не успеет подойти, и победа придет с победной музыкой. Для этой цели идеально подойдет оружие, наносящее повреждения на вражеском ходу (например, огнемет).
Вообще, "Горький", на мой взгляд, является очень простой игрой (хотя м.б. опыт Myth`a и Warhammer`a сказывается). Лично я прошел эту игру за неделю, играя весьма неспешно. Вообще, слабейшие враги, как ни странно, — боссы. На этих "интеллектуалах" я просто отдыхал душой. Хочу сказать, что мне очень понравилась серия статей про RPG-игры и про MTG. Продолжайте в том же духе.
Искренне Ваш, Feanor (feokt@permonline.ru)

Тут пришло недавно письмо... Письмо как письмо, в принципе, ничего особенного, но несколько строчек меня безумно порадовали. Спешу привести их ниже:

Еще Дмитрию не подходит роль ведущего "Обратной Связи", уж слишком он болезненно реагирует на критику. Не очень обижайтесь на меня, Дмитрий, в остальном Вы отличный мужик<...>

Даже прослезился... Вот так вот — хоть на критику я и болезненно реагирую, но в остальном мужик я, оказывается, отличный. А это ведь — главное! Глас народа... Критику хочу, критику — буду исправляться:

Доброе утро, "Страна Игр"! Добрый день уважаемым читателям данного феноменального издания! Добрый вечер всем игрокам, игроманам, геймерам и просто пользователям чего-либо или кого-либо! Доброй ночи любителям приставочно-компьютерных споров!
Все-таки жизнь — замечательная штука (Оптимистичное начало, не правда ли? Как говорится: "С каким настроением начнешь, с таким и кончишь"). Подобное умозаключение основано на значительном количестве experience point'ов, мне уже 19 лет. С марта 1996-го по жизни шагаю со своей ненаглядной "Страной", не расставаясь с ней даже в критические дни (август-сентябрь 1998 г.).
Изучая рубрику "Письма читателей", постоянно встречаю хвалебные песни на тему: какой у вас замечательный дизайн, какая яркая обложка и т.п. Лично для меня внешняя оболочка журнала имеет второстепенное значение, гораздо важнее содержательная часть. И здесь мы имеем довольно привлекательную картину. Новости игрового мира и корпоративные войны стали мне интересны благодаря грамотному изложению Экспертов с большой буквы Бориса Романова и Сергея Овчинникова. Люблю, когда каждый занимается своим делом. Дмитрий Эстрин отвечает на письма, Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев специализируются на RPG, над играми 3D-Action и Adventure вообще работает целая команда. Давненько не подает признаков активной деятельности Александр Черных, что, видимо, связано с временным (будем надеяться) застоем в жанре авиасимуляторов. А вот со спортивными играми у вас не просто драма, а настоящая трагедия.



В ноябрьском номере 21(54)-1999 имеется обзор очередного (по счету, но не по содержанию) хоккейного симулятора от EA Sports NHL-2000. Один из самых популярных в народе авторов Вячеслав Назаров начинает Review со слов: "Прошу понять меня правильно, но я не слишком люблю командные виды спорта". Какого же, извиняюсь за выражение Dungeon Keeper'а, вы тогда взялись за описание NHL. Дело в том, что человек, "не слишком любящий...", никогда не сможет выделить общие и отличительные моменты между реальной игрой и ее виртуальным воплощением. А, между тем, NHL-2000 (в отличие от FIFA) сделал колоссальный шаг в реализации игрового процесса, тактических построениях (консультации Марка Крофорда даром не прошли), характеристиках игроков, реализме. Смотрим на достоинства, отмеченные уважаемым Вячеславом: "Отличная графика. Возможность создавать игроков по своему образу и подобию. Удобное управление. Качественная поддержка многопользовательской игры." Все. Ни слова о самом хоккее. О том, что мы фактически впервые с 1993 года (NHL-94 на Sega Megadrive) получили возможность по-настоящему ИГРАТЬ. Играть, используя различные схемы. Играть и забивать в одно касание, дальними бросками, с выходов один на один и любым другим законным способом. Продолжим анализ статьи: "Искусственный интеллект в NHL 2000 является самым слабым местом игры". Далее следует любопытная аргументация: "Иногда противники показывают на льду чудеса мастерства, а иногда их защитники практически полностью игнорируют ваших нападающих. Бывают матчи, во время которых ваш отважный вратарь не перестает отбивать шайбы и прочие летящие в него предметы, но случаются и встречи, самыми запоминающимися моментами которых становятся постоянные драки, провоцируемые компьютерными ледовыми бойцами". Боже мой, ведь то же самое мы видим и в реальной жизни. Или Вячеслав в самом деле ни разу хоккей не смотрел. Финальная оценка 7.0. Что ж, вполне справедливо, но на фоне тенденции к завышению баллов (пошедшей со времен провальной во всех отношениях Alpha Centauri) выглядит предвзято.

В том же номере наш отечественный ПиВИЧ, о котором все остальное прогрессивное человечество вообще не слышало, с легкой руки незабвенного Вячеслава Назарова получил восьмерку (я чуть с кровати не упал). Литературный талант господина Назарова, конечно же, сомнению не подлежит (тем, кто не верит, советую подсчитать количество сложноподчиненных предложений и причастных оборотов в отдельно взятой его работе). Но нет ни одной статьи, где не упоминались бы пиво, ликеро-водка и еще Бог знает какие прохладительные напитки. Человек, столь увлеченный этим делом, не может трезво оценивать ситуацию в мире компьютерных игр (шутка). А сейчас серьезнее.

Другим примером негативного отношения Страны Игр к спорту является полное игнорирование симуляторов тренера-менеджера футбольной команды. Речь идет об играх от Gremlin Interactive (Premier Manager 98, ...99), Eidos (Championship Manager) и аналогичных продуктах, изданных Ubisoft и EA Sports, которые стремительно ворвались на английский рынок, но остались практически незамеченными в России, в том числе и из-за недостаточного интереса со стороны прессы (единственное упоминание о подобных симуляторах встретил в СЭ-Воскресенье). По крайней мере Gremlin'овские произведения заслуживают внимания.

Теперь пару слов о 3D-Action games, а именно о противостоянии уходящего тысячелетия, Unreal Tournament vs. Quake. Экспертизу творений Epic Games и Id Software проводил Леонид Акиншин, за что ему огромное человеческое спасибо. "Нереальный турнир" действительно заслуживает 9.5 и, с устранением мелких несуразностей, оценку можно повысить до максимума. Что касается Quake... Не хочу обижать квакеров, коих в нашей стране значительно больше, чем любителей Unreal'а, но с исчезновением атмосферы страха (Quake-1) игра потеряла свою изюминку. Единственные параметры, по которым Quake Arena способен конкурировать с "турниром", — интерфейс и звуковое оформление. Ни чрезвычайно разрекламированный движок, ни геймплей (особенно командный), ни AI ваших компьютерных оппонентов не дотягивают до "нереального" уровня, что прямо и следует из статьи Леонида, но о чем он, видимо, побоялся открыто заявить, поставив игре, которой "до абсолютного шедевра далеко", девятку. А в том, что Unreal Tournament и есть абсолютный шедевр, сомневаться не приходится.

Следует отметить, что страсти вокруг борьбы гигантов затмили собой все остальные пересуды между геймерами. Кстати, напрасно вы закрыли приставочные споры. В последнее время в этом направлении возникают интересные идеи. В первом январском номере 2000 года в одном из писем было заявлено: "Компьютер, как база для игр... через несколько лет потеряет свою актуальность в мире (с прорывом консолей в интернет)... и будет интегрирован с приставкой, видеомагнитофоном, музцентром и телевизором". Ценная мысль. Я, например, считаю, что очень скоро новогодние праздники, с целью экономии времени и повышения производительности труда, будут совмещены с днями Победы, Конституции и, что уж мелочиться, с 8 марта.



В заключение хочу сказать, что у меня к "Стране" и конкретно к каждому её обитателю миллион вопросов, но я не буду вам более докучать, а просто пожелаю удачи, творческих и финансовых успехов.

P.S. 1: Вы часто критикуете разработчиков за различные недоработки. Так вот, в последнее время багами разжился Он Самый, т.е. Журнал (за что боролись...). Ситуация с печатным изданием гораздо более печальна, чем с выпуском компьютерных игр, ведь в вашем случае выход патчей невозможен по определению. В связи с вышесказанным просьба: тщательнЕе надо, товарищи!

P.S. 2: Мне вообще-то на постер плевать, но как сказал один небезызвестный охотник за стульями: "Отовсюду мы слышим стоны".

P.S. Final: Если очаги демократии вас еще не коснулись, и мое послание не будет опубликовано, обнародуйте, пожалуйста, мой письменный ящик: dukemclevert@mail.ru. Постараюсь ответить всем.

С искренним уважением Duke McLevert, Москва, 2000 год.

В.Н.: Нечаянно (честное пионерское!) увидев из-за плеча глубокоуважаемого господина Эстрина это письмо, я просто не мог промолчать. Точнее мог, но внутренний голос потребовал слова. И с любезного разрешения ведущего рубрики (и пока он не видит) я ненадолго займу почетную трибуну ответчика. В первых строках спасибо за доброту, за ласку. Но перейдем к делу. По поводу любви/нелюбви к играм. Обладая столь серьезным количеством experience point'ов, вы, безусловно, знаете, что любовь мешает объективно смотреть на предмет обожания (я об этом в комиксах читал). Конечно, я и сам далек от объективизма, но более спокойное отношение к жанру игры позволяет оценить ее по возможности непредвзято. Говорить же о негативном нашем отношении к спорту тоже не совсем корректно. Например, литрболл очень популярен в нашей редакции.

Шучу, шучу. Самые активные игроки уже давно закодировались и не употребляют ничего крепче нектара. Спор на тему Quake III vs. UT развивать не буду, бо истина в нем, по моему скромному мнению, несмотря на вражеские происки, уже родилась. И даже оглашена в этом письме. По поводу битв платформ... Конечно, компьютерные игры будут лишь процветать. Ведь надо же чем-то заниматься в течение рабочего дня трудягам, чьим основным инструментом стал или вот-вот станет персональный электронный арифмометр.

Ой, а вот и Дмитрий вернулся... Не надо, Дима!!! Я только хотел...

Уф-ф-ф... Феноменально! Стоит только отвернуться, как в рабочий процесс вмешиваются ненавистники хоккея и фанаты ликероводочной продукции (встречаются же такие)! Ну ничего, жить будет... Хотел бы по традиции болезненно отреагировать на критику, содержащуюся в постскриптумах. Конечно, мы все тоже не святые и ошибки делаем, но вместе с тем обещаем их исправить и исправляем. Не патчами, конечно, но все же. И письма, в которых нам на ошибки указывают, с благодарностью публикуем. А посему оставляем за собой право подвергать жестокой критике разработчиков. Каждому, что называется, свое.